

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2003-10388
(P2003-10388A)

(43) 公開日 平成15年1月14日 (2003.1.14)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 2	A 6 3 F 5/04	5 1 2 D
			5 1 2 A
			5 1 2 E
	5 1 4		5 1 4 E
	5 1 6		5 1 6 D
審査請求 有 請求項の数20 O L (全 44 頁)			

(21) 出願番号 特願2001-204165(P2001-204165)

(22) 出願日 平成13年7月5日 (2001.7.5)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア
東京都台東区東上野2丁目11番7号

(72) 発明者 石井 義郎

東京都台東区東上野一丁目14番7号 株式
会社オリンピア東京支社内

(74) 代理人 100118315

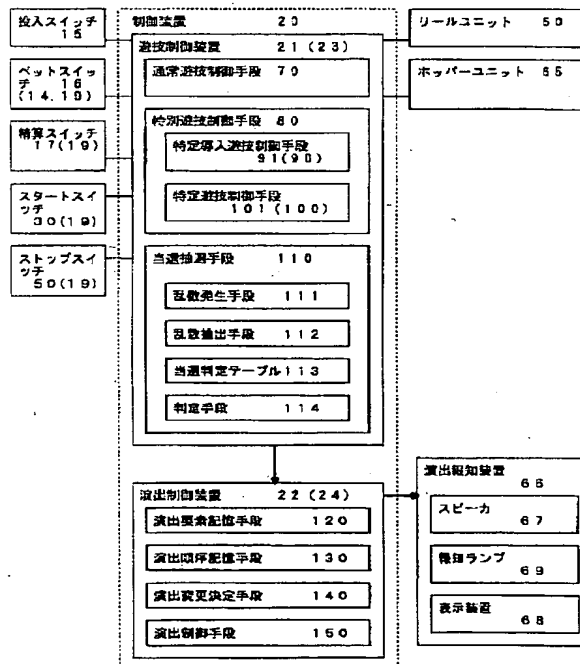
弁理士 黒田 博道

(54) 【発明の名称】 遊技機、遊技機用プログラム、及び遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 演出を短縮して一部だけを見ること等ができ、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機等を提供する。

【解決手段】 演出報知装置(66)と、複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段(120)と、実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段(130)と、遊技者が操作可能な演出時間変更スイッチ(14)と、演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の調整が可能な演出変更決定手段(140)と、演出変更決定手段(140)の決定に基づいて、演出報知装置(66)を制御するための演出制御手段(150)とを備えていることを特徴とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 周囲に複数の図柄を表示した回転リールと、
乱数を用いて当選図柄の抽選を行うための当選抽選手段とを備え、
前記当選抽選手段の抽選結果が当選である場合に前記回転リールの当選図柄が所定の停止位置で停止することを条件として入賞して遊技者に利益を付与するように設定された遊技機において、
前記当選抽選手段の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知装置と、
前記演出報知装置の演出を構成する複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段と、
前記演出要素記憶手段に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置により実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段と、
演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能な演出時間変更スイッチと、
前記演出時間変更スイッチの操作に基づいて、前記演出順序記憶手段に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の調整が可能な演出変更決定手段と、
前記演出変更決定手段の決定に基づいて、前記演出報知装置を制御するための演出制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記演出変更決定手段は、前記演出時間変更スイッチの短縮操作に基づいて、演出時間の短縮を行い、
前記演出時間変更スイッチの中止操作に基づいて、演出の中止を行うことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】 前記演出変更決定手段は、
前記演出順序記憶手段に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を行わないことにより、演出時間の短縮を行うことを特徴とする請求項1または請求項2記載の遊技機。

【請求項4】 前記演出変更決定手段は、前記演出時間変更スイッチの操作に基づいて、演出時間の延長を行うことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項5】 前記演出変更決定手段は、前記演出順序記憶手段に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を繰り返し行うことにより、演出時間の延長を行うことを特徴とする請求項1または請求項4記載の遊技機。

【請求項6】 前記演出変更決定手段は、前記演出時間変更スイッチの操作に基づいて、前記演出順序記憶手段に記憶した全ての演出要素を繰り返し行うことにより、演出の繰り返しを行うことを特徴とする請求項1または請求項4記載の遊技機。

【請求項7】 前記演出変更決定手段は、
前記演出時間変更スイッチの延長操作に基づいて、前記

演出順序記憶手段に記憶した演出要素を変更することにより、演出時間の延長を行い、
前記演出時間変更スイッチの繰り返し操作に基づいて、前記演出順序記憶手段に記憶した演出要素を変更することにより、演出の繰り返しを行うことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項8】 前記遊技機は、所定の条件下で遊技者に操作されることにより遊技に関する所定の機能を奏する機能スイッチを備え、
前記演出変更決定手段は、前記所定の条件を満たさずに、遊技に関する所定の機能を奏しない状態の前記機能スイッチを、前記演出時間変更スイッチとして利用することを特徴とする請求項1乃至7のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項9】 前記機能スイッチとして、前記回転リールの回転を開始させるためのスタートスイッチを備え、
前記演出変更決定手段は、前記スタートスイッチのスタート操作不可能時における前記スタートスイッチを、前記演出時間変更スイッチとして利用していることを特徴とする請求項8に記載の遊技機。

【請求項10】 前記機能スイッチとして、回転リールの回転を停止させるためのストップスイッチを備え、
前記演出変更決定手段は、前記ストップスイッチの停止操作不可能時における前記ストップスイッチを、前記演出時間変更スイッチとして利用していることを特徴とする請求項8記載の遊技機。

【請求項11】 複数の前記回転リールの回転をそれぞれ停止させるための各前記回転リールに対応した前記ストップスイッチを、前記演出時間変更スイッチとしてそれぞれ設定し、
前記演出変更決定手段は、遊技者の前記演出時間変更スイッチの操作に基づいて、各演出時間変更スイッチに対応する演出時間の変更を選択することを特徴とする請求項10記載の遊技機。

【請求項12】 前記機能スイッチとして、貯留したメダル数を減じてメダル投入に代えるためのベットスイッチを備え、
前記演出変更決定手段は、メダル投入不可能時における前記ベットスイッチを、前記演出時間変更スイッチとして利用していることを特徴とする請求項8記載の遊技機。

【請求項13】 前記機能スイッチとして、貯留したメダルを精算するための精算スイッチを備え、
前記演出変更決定手段は、貯留したメダルの精算不可能時における前記精算スイッチを、前記演出時間変更スイッチとして利用していることを特徴とする請求項8記載の遊技機。

【請求項14】 前記演出変更決定手段は、複数の前記機能スイッチを、組み合わせて操作することにより、前記演出時間変更スイッチとして利用可能に設定したこと

を特徴とする請求項8乃至13のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項15】 前記演出要素は、画像データであって、
前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、
前記演出変更決定手段は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を選択したものに變更することにより、演出時間を短縮することとを特徴とする請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項16】 前記演出要素は、画像データであって、
前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、
前記演出変更決定手段は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を繰り返したものに變更することにより、演出時間の延長を行うことを特徴とする請求項1、4乃至14のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項17】 前記演出要素は、画像データであって、
前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、
前記遊技機は、前記演出を構成する複数の画像データの中から、乱数を用いて、表示する画像データの抽選を行うための画像データ抽選手段を備え、
前記演出変更決定手段は、前記演出を構成する複数の前記画像データのうち、前記画像データ抽選手段の抽選結果、選択された画像データを表示するものに變更することにより、演出時間を短縮することとを特徴とする請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項18】 周囲に複数の図柄を表示した回転リールと、
乱数を用いて当選図柄の抽選を行うための当選抽選手段とを備え、
前記当選抽選手段の抽選結果が当選である場合に前記回転リールの当選図柄が所定の停止位置で停止することを条件として入賞して遊技者に利益を付与するように設定された遊技機において、
前記当選抽選手段の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知装置と、
前記演出報知装置の演出の内容を記憶するための演出記憶手段と、
使用機器の動作タイミングをとるための周波数の異なるクロック信号を発生可能なクロック信号発生手段と、
前記クロック信号発生手段からのクロック信号の周波数の變更を行うために遊技者が操作可能なクロック周波数

變更スイッチと、
前記クロック周波数變更スイッチの操作に基づいて、クロック信号発生手段のクロック信号の周波数を変更するためのクロック周波数變更手段と、
前記クロック周波数變更手段の變更に基づいたクロック信号により、前記演出報知装置を制御するための演出制御手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項19】 遊技機を、
複数の図柄を変動表示又は停止表示させるための図柄表示手段、乱数を用いて当選図柄の抽選を行うための当選抽選手段、
前記当選抽選手段の抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段の当選図柄を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与する制御手段、前記当選抽選手段の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知手段、
前記演出報知手段の演出を構成する複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段、
前記演出要素記憶手段に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置により実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段、
演出時間の變更を行うために遊技者が操作可能な演出時間操作變更手段、
前記演出時間變更手段の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段に記憶した演出要素の順序を變更することにより、演出時間の變更が可能な演出變更決定手段、
前記演出變更決定手段の決定に基づいて、前記演出報知装置を制御するための演出制御手段として機能させるための遊技機用プログラム。

【請求項20】 遊技機を、複数の図柄を変動表示又は停止表示させるための図柄表示手段、
乱数を用いて当選図柄の抽選を行うための当選抽選手段、
前記当選抽選手段の抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段の当選図柄を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与する制御手段、
前記当選抽選手段の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知手段、
前記演出報知手段の演出を構成する複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段、
前記演出要素記憶手段に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置により実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段、
演出時間の變更を行うために遊技者が操作可能な演出時間操作變更手段、
前記演出時間變更手段の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段に記憶した演出要素の順序を變更することにより、演出時間の變更が可能な演出變更決定手段、
前記演出變更決定手段の決定に基づいて、前記演出報知

装置を制御するための演出制御手段として機能させるための遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、演出時間を遊技者の操作により変更可能な遊技機に関するものである。また、この発明は、遊技機用プログラム、及び遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関し、さらに詳しくは、演出時間変更手段等として機能させる遊技機用プログラム、及び遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来、この種の遊技機としては、乱数を用いた抽選結果が当選である場合に当該当選図柄が所定の停止位置で停止したことを条件として入賞して遊技者に利益を付与するように設定されている。そして、当選していることの報知や、或いは当選している可能性が大きいことの報知等の抽選結果に関する情報や、入賞結果に関する情報を、予め定めた所定の演出により、報知するものが知られている。そして、通常、この演出が行われる時間は、予め定められた所定の時間に設定されている。

【0003】一方、近年では、熟練者等のなかには、遊技内容を熟知しており、単位時間当たりの遊技回数を増やして、当選回数を増やしたいがために、かかる演出のキャンセルを希望する者がいた。このため、かかる演出のキャンセルが可能なキャンセルボタンを設け、遊技者がそのキャンセルボタンを押すことにより、かかる演出がキャンセル可能な遊技機が開発されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記した従来の遊技機では、遊技者が、キャンセルボタンを押すと、演出がキャンセルされ、全く演出内容を見ることができず、演出内容の一部だけを実施させるような演出時間の調整をすることができないといった第一の問題点があった。

【0005】また、従来、回転リールの有するスロットマシンのような遊技機では、回転リールの回転中、液晶表示装置等の演出報知装置により、演出が実行されているような場合でも、遊技者は、回転リールの停止操作を、自分のリズムで行うため、主に回転リールに注視しがちであり、その周囲に配置された液晶表示装置等の演出報知装置による演出は、見落とすことが多かった。特に、近年の画像による演出のなかでは、多数のキャラクターを出現させて、その中の一つのキャラクターの出現や行動が、所定の当選図柄の当選を意味するようなものがあり、かかる演出は、液晶表示装置の画面を集中して見なければ見落としてしまうことが多かった。

【0006】また、回転リールの回転中に演出が行われても、回転リールの停止中に演出が行われる場合と比較して、短時間となるため、遊技者は、なおさら、回転リール回転中の演出内容を把握することができなかった。演出を見落とした場合、回転リールの回転停止後にも、演出を延長させて、見てみたいと思う遊技者が存在するが、そのときには、かかる演出を延長して見ることができないといった第二の問題点があった。

【0007】また、演出を見落とした場合、回転リールの回転停止後に、もう一度、演出を繰り返させて、見てみたいと思う遊技者が存在するが、そのときには、かかる演出を繰り返して見ることができないといった第三の問題点があった。そこで、各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、次の点にある。

【0008】（請求項1）すなわち、請求項1記載の発明は、上記した従来の技術の有する第一の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0009】（請求項2）請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項2記載の発明は、演出時間に関する遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0010】（請求項3）請求項3記載の発明は、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項3記載の発明は、簡単に短縮演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0011】（請求項4）請求項4記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項4記載の発明は、上記した従来の技術の有する第二の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、演出内容を見落とした場合や、演出内容を把握することができなかった場合でも、遊技者の意志により、演出を延長させて、かかる演出内容を把握することができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0012】（請求項5）請求項5記載の発明は、上記した請求項1または請求項4に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項5記載の発明は、簡単に延長演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0013】（請求項6）請求項6記載の発明は、上記

した請求項1または請求項4に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項6記載の発明は、上記した従来の技術の有する第三の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の意志により、同一の演出内容を繰り返し実施させることができ、かかる演出内容を繰り返し見て、見落としを回避することができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0014】(請求項7) 請求項7記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項7記載の発明は、演出時間に関する遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0015】(請求項8) 請求項8記載の発明は、上記した請求項1乃至7のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項8記載の発明は、演出時間変更スイッチの操作性を良好なものにすることができ、また、部品の共通化を図ることができ、部品点数を増やすことなく、製造コストを低減することが可能な遊技機を提供しようとするものである。

【0016】(請求項9) 請求項9記載の発明は、上記した請求項8記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項9記載の発明は、遊技開始前に演出時間を事前に変更することができ、また、停止操作に適した演出時間の選択をすることができ、また、連続操作や、変更の選択が簡便にできるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0017】(請求項10) 請求項10記載の発明は、上記した請求項8記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項10記載の発明は、遊技者の操作の混乱を避けることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0018】(請求項11) 請求項11記載の発明は、上記した請求項10記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項11記載の発明は、ワンタッチで、遊技者の希望する演出時間の変更を行うことができ、かかる変更の演出内容に早く辿り着くことができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0019】(請求項12) 請求項12記載の発明は、上記した請求項8記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項12記載の発明は、遊技の一番最初に使用して、それ以後は遊技が終了するまで使用されないベットスイッチを演出時間変更スイッチとして使用することにより、遊技者が混乱することなく、演出時間の変更操作をすることができる遊技機を提供しようとするものである。

【0020】(請求項13) 請求項13記載の発明は、上記した請求項8記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項13記載の発明は、通常の

使用頻度の少ない精算スイッチを使用することにより、他の使用頻度の多い機能スイッチと混同することなく、演出時間の変更をすることができる遊技機を提供しようとするものである。

【0021】(請求項14) 請求項14記載の発明は、上記した請求項8乃至13のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項14記載の発明は、遊技者にとって、最も操作しやすい機能スイッチを、遊技中の任意のときに、いつでも、演出時間変更スイッチとして利用することができ、演出時間変更スイッチの操作性を良好なものにすることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0022】(請求項15) 請求項15記載の発明は、上記した請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項15記載の発明は、簡単に短縮演出を形成することができ、また、通常演出と短縮演出との一部を共通して使用しているため、演出内容の画像データを記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0023】(請求項16) 請求項16記載の発明は、上記した請求項1、4乃至14のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項16記載の発明は、簡単に延長演出を形成することができ、また、通常演出と延長演出との一部を共通して使用することができるため、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0024】(請求項17) 請求項17記載の発明は、上記した請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の発明の目的に加え、次の点を目的とする。すなわち、請求項17記載の発明は、短縮演出に使用される画像データの選択に意外性を付与することができ、短縮演出の内容を変化させることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0025】(請求項18) 請求項18記載の発明は、次の点を目的とする。すなわち、請求項18記載の発明は、上記した従来の技術の有する第一の問題点に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機を提供しようとするものである。

【0026】(請求項19) 請求項19記載の発明は、次の点を目的とする。すなわち、請求項19記載の発明は、演出を短縮して一部だけを見ること等ができて、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機用プログラムを提供しようとするものである。

【0027】(請求項20) 請求項20記載の発明は、次の点を目的とする。すなわち、請求項20記載の発明

は、演出を短縮して一部だけを見ること等ができて、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供しようとするものである。

【0028】

【課題を解決するための手段】(特徴点)各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した各目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

【0029】なお、カッコ内の符号は、発明の実施の形態において用いた符号を示し、本発明の技術的範囲を限定するものではない。また、図面番号も、発明の実施の形態において用いた図番を示し、本発明の技術的範囲を限定するものでない。

(請求項1)請求項1記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0030】すなわち、本発明に係る遊技機(10)は、周囲に複数の図柄(61)を表示した回転リール(40)と、乱数を用いて当選図柄(61)の抽選を行うための当選抽選手段(110)とを備えている。そして、本発明に係る遊技機(10)は、前記当選抽選手段(110)の抽選結果が当選である場合に前記回転リール(40)の当選図柄(61)が所定の停止位置で停止することを条件として入賞して遊技者に利益を付与するように設定されている。

【0031】そして、本発明に係る遊技機(10)は、前記当選抽選手段(110)の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知装置(66)と、前記演出報知装置(66)の演出を構成する複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段(120)と、前記演出要素記憶手段(120)に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置(66)により実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段(130)と、演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能な演出時間変更スイッチ(14)と、前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の調整が可能な演出変更決定手段(140)と、前記演出変更決定手段(140)の決定に基づいて、前記演出報知装置(66)を制御するための演出制御手段(150)とを備えていることを特徴とする。

【0032】また、ここで、「回転リール(40)」とあるのは、周囲に複数の図柄を表示したものが、実際に回転するようなものに限定されるものではなく、液晶画面に表示されるようなものも含まれるものである。具体的には、例えば、パチンコ機等の遊技盤面の中央に設けた液晶装置を使用することにより、周囲に複数の図柄を表示した回転リールが回転するような画像を当該液晶装置によって遊技者に向かって表示するものも含まれる。また、ここで、「遊技機(10)」とは、具体的には、例え

ば、スロットマシンであるが、上述した回転リール(40)を有するパチンコ機や、その他の遊技機を含むものである。

【0033】また、ここで、「当選する」とは、停止制御が判断や条件に基づいて行われる、いわゆる判断停止制御の場合、当選抽選手段(110)の抽選の結果、当選フラグが成立することを含むものであり、また、停止制御が停止操作時の停止位置を予め決定している停止テーブルを用いた、いわゆるテーブル停止制御の場合、所定の当選図柄を停止可能な停止テーブルを使用することに決定するようなことを含むものである。

【0034】また、ここで、「前記当選抽選手段(110)の当選抽選結果に関する情報」とは、当選抽選手段(110)の当選抽選の結果、主として、当選していることの情報を含むものであるが、その他にも、当選している可能性があることの情報や、当選している可能性の大小の情報や、当選していないことの情報や、当選している当選図柄を特定した情報や、複数の当選図柄のうち、いずれか一つの当選図柄に関して当選していることの情報等も含むものである。また、ここで、「当選抽選結果に関する情報」には、当選していないにも拘わらず、当選可能性が大であることの報知、いわゆるガセ報知も含まれるものである。

【0035】また、ここで、「演出報知装置(66)」は、具体的には、例えば、液晶表示装置からなる表示装置(68)や、大型ドット状のLED表示装置や、7セグメントLEDや、報知ランプ(69)等からなり視覚に訴えることにより、遊技者に向かって当選抽選に関する情報や、入賞結果に関する情報を報知するものを含むものである。さらに、演出報知装置(66)は、スピーカ(67)等からの合成音声や、電子音等により、遊技者に向かって当選抽選に関する情報等を報知するものを含むものである。さらに、また、演出報知装置(66)は、振動発生装置や、低周波発生装置等を用いて、振動や、低周波振動等を発生させることにより、五感に訴えて、当選抽選に関する情報を報知可能なものを含むものである。

【0036】また、ここで、「前記演出要素記憶手段(120)に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置(66)により実施する演出要素の順序を記憶する」とは、具体的には、例えば、演出要素記憶手段(120)に演出要素である特殊演出A、B、C、D、E、F及びZが記憶されているような場合、BBゲーム当選の通常演出として、特殊演出A→B→C→D→Eが、その順序で記憶され、BBゲーム当選の短縮演出として、特殊演出A→C→Eが、その順序で記憶されているようなものを含むものである。

【0037】また、ここで、「演出要素」とは、図3に示すような特殊演出A、B、C、D、E、F及びZのようなものを含むものである。また、「演出要素」には、図16乃至図20に示すような画像データ1乃至30の

ようなものを含むものである。また、ここで、「演出時間の調整が可能」とは、演出時間を短縮するものと、演出時間を延長するものとをいずれも含むものである。

【0038】また、ここで、「前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の調整が可能」とは、具体的には、例えば、演出時間変更スイッチ(14)の操作が行われない場合、通常演出に移行する。この通常演出では演出順序記憶手段(130)に予め記憶された通常演出の演出要素の順序である特殊演出A→B→Cが実施される。そして、演出時間変更スイッチ(14)を1回操作することにより、短縮演出に移行する。この短縮演出では、演出順序記憶手段(130)に予め記憶された短縮演出の演出要素である特殊演出A→Bが実施される。これにより、通常演出と短縮演出との演出時間を比較した場合、約3分の2に短縮することができるようなものを含むものである。さらに、かかる場合、演出時間変更スイッチ(14)を2回操作することにより、繰り返し演出に移行する。この繰り返し演出では、演出順序記憶手段(130)に予め記憶された繰り返し演出の演出要素である特殊演出A→B→C→A→B→Cが実施される。これにより、合計の演出時間を通常演出と比較して約2倍に延長することができるようなものを含むものである。

【0039】また、ここで、「演出要素の順序を変更する」とは、演出要素A→B→Cから演出要素D→B→A→Cへ変更するように、実施する演出要素と、演出要素の実施順序との両方を変更するものを含むものである。また、演出要素A→B→Cから演出要素C→B→Aへ変更するように、実施する演出要素は変更しないが、演出要素の実施順序だけを変更するものを含むものである。さらに、演出要素A→B→Cから演出要素A'→B→Cへ変更するように、演出要素の実施順序は変更しないが、実施する演出要素の内容を変更するようなものも含むものである。

【0040】(作用) 本発明によれば、演出変更決定手段(140)が、演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の調整ができる。すなわち、演出を、全部見なければならないものと、全く見ることができないものとの二者択一ではなく、演出要素の順序を種々、変更することにより、演出を短縮して一部だけを見ることができ、演出を延長したり、繰り返し見ることが可能となる。しかも、かかる演出要素の順序の変更は、遊技者の演出時間変更スイッチ(14)の操作により行うことができる。これにより、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることが可能となり、遊技を面白いものにすることができる。

【0041】(請求項2) 請求項2記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴

とする。すなわち、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の短縮操作に基づいて、演出時間の短縮を行い、前記演出時間変更スイッチ(14)の中止操作に基づいて、演出の中止を行うことを特徴とする。

【0042】また、ここで、「前記演出時間変更スイッチ(14)の短縮操作」や、「前記演出時間変更スイッチ(14)の中止操作」は、具体的には、例えば、遊技者による演出時間変更スイッチ(14)の1回目の操作を短縮操作、2回目の操作を中止操作とするようなものを含むものである。また、演出時間変更スイッチ(14)の所定時間範囲内の1回の押下操作を短縮操作とし、演出時間変更スイッチ(14)の所定時間範囲内の2回の押下操作を中止操作とするようなものを含むものである。また、演出時間変更スイッチ(14)の操作レバーの操作方向を左右方向の2種類設け、操作レバーの右方向への操作を短縮操作とし、左方向への操作を中止操作とするようなものを含むものである。

【0043】(作用) 本発明は、演出時間変更スイッチ(14)の短縮操作と、中止操作との二種類の操作により、演出時間の短縮と、演出の中止とを選択することができる。このため、演出の中止だけしか選択できないようなものと比較して、異なる遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができる。

【0044】(請求項3) 請求項3記載の発明は、上記した請求項1または請求項2記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を行わないことにより、演出時間の短縮を行うことを特徴とする。

【0045】なお、ここで、「少なくとも一つの演出要素を行わないことにより、演出時間の短縮を行い」とは、具体的には、例えば、図4に示すように、演出要素が特殊演出からなり、通常演出が、特殊演出A、B、C、D、E、F及びZからなるような場合に、特殊演出Cを行わずに、特殊演出A、B、D、E、F及びZを行って、演出時間を、通常演出と比較して短縮するようなものを含むものである。

【0046】(作用) 本発明は、演出変更決定手段(140)が、少なくとも一つの演出要素を行わないことにより、演出時間を短縮している。すなわち、かかる短縮演出は、通常演出と比較して、演出時間の短い演出を、別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部を、共通して使用している。このため、短縮演出を、別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に短縮演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0047】(請求項4) 請求項4記載の発明は、上記

した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出時間の延長を行うことを特徴とする。

【0048】本発明は、具体的には、例えば、演出要素が、表3に示すような特殊演出A乃至Zであるような場合、演出時間変更スイッチ(14)の操作を契機として、演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素である特殊演出を、A、B及びC（通常演出）から、A、B、C及びD（延長演出）に変更することにより、演出時間を延長するようなものを含むものである。

【0049】（作用）本発明によれば、演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出時間の延長を行うことができる。このため、回転リール(40)の方に視線を注いで、回転リール(40)以外の演出内容を見落とした場合や、演出内容が短時間であるため、その内容を把握することができなかった場合でも、遊技者の意志により、演出を延長させて、かかる演出内容を把握することができる。

【0050】（請求項5）請求項5記載の発明は、上記した請求項1または請求項4記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を繰り返し行うことにより、演出時間の延長を行うことを特徴とする。

【0051】（作用）本発明は、演出変更決定手段(140)が、少なくとも一つの演出要素を繰り返すようにしたことにより、演出時間の延長を行っている。すなわち、かかる演出時間の延長は、通常演出と比較して、演出時間の長い演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部の演出要素を、共通して繰り返し使用している。このため、延長演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に延長演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0052】（請求項6）請求項6記載の発明は、上記した請求項1または請求項4記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した全ての演出要素を繰り返し行うことにより、演出の繰り返しを行うことを特徴とする。

【0053】（作用）本発明によれば、演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出順序記憶手段(130)に記憶した全ての演出要素を繰り返し行っている。このため、回転リール(40)の方に視線を注いで、回転リール(40)以外の演出内容を見落とした場合や、遊技内容を判断するために重要な隠れキャラクターの出現を見落とした場合等であっても、遊技者の意志により、同一の演出

内容を繰り返し実施させることができ、かかる演出内容を繰り返し見て、見落としを回避することができる。

【0054】（請求項7）請求項7記載の発明は、上記した請求項1記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の延長操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素を変更することにより、演出時間の延長を行い、前記演出時間変更スイッチ(14)の繰り返し操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素を変更することにより、演出の繰り返しを行うことを特徴とする。

【0055】また、ここで、「前記演出時間変更スイッチ(14)の延長操作」や、「前記演出時間変更スイッチ(14)の繰り返し操作」は、具体的には、例えば、遊技者による演出時間変更スイッチ(14)の1回目の操作を延長操作、2回目の操作を繰り返し操作とするようなものを含むものである。また、演出時間変更スイッチ(14)の所定時間範囲内の1回の押下操作を延長操作とし、演出時間変更スイッチ(14)の所定時間範囲内の2回の押下操作を繰り返し操作とするようなものを含むものである。また、演出時間変更スイッチ(14)の操作レバーの操作方向を左右方向の2種類設け、操作レバーの右方向への操作を延長操作とし、左方向への操作を繰り返し操作とするようなものを含むものである。

【0056】（作用）本発明は、演出時間変更スイッチ(14)の延長操作と、繰り返し操作との二種類の操作により、演出時間の延長と、演出の繰り返しとを選択することができる。このため、いずれか一方だけしか選択できないようなものと比較して、異なる遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができる。

【0057】（請求項8）請求項8記載の発明は、上記した請求項1乃至7のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記遊技機(10)は、所定の条件下で遊技者に操作されることにより遊技に関する所定の機能を奏する機能スイッチ(19)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記所定の条件を満たさずに、遊技に関する所定の機能を奏しない状態の前記機能スイッチ(19)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用することを特徴とする。

【0058】なお、ここで、「機能スイッチ(19)」とは、「所定の条件下で遊技者に操作されることにより遊技に関する所定の機能を奏する」ものであれば良いものであって、所定の条件下で操作可能な状態を維持し、その状態において、遊技者が操作することにより、遊技に関する所定の機能を有するように設定されているものである。そして、所定の条件を満足していない場合には、遊技者が操作しても、遊技に関する所定の機能を奏しない状態となるように設定されているものである。具体的には、例えば、「機能スイッチ(19)」は、ストップスイ

ッチ(50)、スタートスイッチ(30)、精算スイッチ(17)及びベットスイッチ(16)等を含むものである。

【0059】また、ここで、「遊技に関する所定の機能」とは、遊技を進めるための機能であって、当該機能スイッチ(19)を操作することにより、回転リール(40)の回転の開始や停止の契機となったり、貯留メダルを手元に全部払い出して精算するための契機となったり、貯留メダルから適当な枚数のメダルを投入するための契機となるような機能を備えているものを含むものである。

【0060】(作用) 本発明によれば、演出変更決定手段(140)は、所定の条件を満たさずに遊技に関する所定の機能を奏しない状態の機能スイッチ(19)を、演出時間変更スイッチ(14)として利用している。すなわち、所定の条件下で所定の機能を奏する機能スイッチ(19)を、所定の条件を満たしていない状態のときに演出時間変更スイッチ(14)として兼用して用いている。このため、遊技者にとって、使い慣れた機能スイッチ(19)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。また、兼用しているため、演出時間変更スイッチ(14)として、別途に専用のものを新たに設ける必要がなく、部品の共通化を図ることができ、部品点数を増やすことなく、製造コストを低減することが可能となる。

【0061】(請求項9) 請求項9記載の発明は、上記した請求項8記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記機能スイッチ(19)として、前記回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記スタートスイッチ(30)のスタート操作不可能時における前記スタートスイッチ(30)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用していることを特徴とする。

【0062】なお、ここで、「スタートスイッチ(30)のスタート操作不可能時」とは、具体的には、例えば、遊技メダルが未だ投入されていない状態時や、既に、スタートスイッチ(30)の操作が行われて、回転リール(40)が回転中の時を含むものである。

(作用) 本発明によれば、スタート操作不可能時におけるスタートスイッチ(30)を、演出時間変更スイッチ(14)として利用している。このため、回転リール(40)の回転開始操作を必要としないときを利用して、スタートスイッチ(30)を回転リール(40)の回転開始操作の機能スイッチ(19)としてではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。これにより、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、遊技中に使用頻度も高く、使い慣れたスタートスイッチ(30)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0063】また、遊技メダルが未だ投入されていなくて、機能スイッチ(19)として操作不可能時のスタートスイッチ(30)を用いることにより、遊技メダルの投入前や、ベットスイッチ(16)によるベット前に演出時間の変更の選択が可能となり、遊技メダルを消費して遊技が開始する前に、遊技者の好みにより、焦ることなく、落ち着いた雰囲気の中で、遊技の演出時間を事前に変更することができる。

【0064】また、既に、スタートスイッチ(30)の操作が行われて、回転リール(40)が回転を開始以後、機能スイッチ(19)として操作不可能時のスタートスイッチ(30)を用いることにより、回転リール(40)に対応したストップスイッチ(50)の停止タイミングを図りながら、それに適した演出時間の選択が可能となる。また、スタートスイッチ(30)を回転リール(40)の回転開始操作に続けて、直ぐに演出時間の調整のための操作をするような場合は、そのまま手を離すことなく、ダブルアクションにより、回転開始→演出短縮の連続操作をすることができ、或いはトリプルアクションにより、回転開始→演出短縮→演出中止と更に連続的な操作をすることができる。これにより、大変便利であるとともに、リズム感や、スピード感のある連続操作をすることができる。

【0065】更には、スタートスイッチ(30)が上下左右前後等に揺動操作可能なレバータイプであれば、一つのスタートスイッチ(30)の揺動操作方向の違いだけで、演出時間の短縮・延長など変更の選択が簡便にできるという作用を奏するものである。

(請求項10) 請求項10記載の発明は、上記した請求項8記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。

【0066】すなわち、前記機能スイッチ(19)として、回転リール(40)の回転を停止させるためのストップスイッチ(50)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記ストップスイッチ(50)の停止操作不可能時における前記ストップスイッチ(50)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用していることを特徴とする。なお、ここで、「前記ストップスイッチ(50)の停止操作不可能時」とは、回転リール(40)が回転していない状態であって、回転開始前や、回転停止後のいずれも含まれるものである。

【0067】(作用) 本発明は、停止操作不可能時におけるストップスイッチ(50)を、演出時間変更スイッチ(14)として利用している。このため、回転リール(40)の停止操作を必要としないときを利用して、ストップスイッチ(50)を回転リール(40)の回転停止操作ではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。これにより、両者を兼用することができ、遊技者にとって、遊技中に使用頻度も高く、使い慣れたストップスイッチ(50)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0068】また、機能スイッチ(19)として操作不可能時のストップスイッチ(50)を用いることにより、回転リール(40)の回転の有無により、回転リール(40)の回転停止操作と演出時間の変更操作とを、遊技者が明確に区別することができる。すなわち、遊技者は、回転リール(40)の回転中、ストップスイッチ(50)により、回転リール(40)の回転停止操作だけを行うことができ、回転リール(40)の停止中は、ストップスイッチ(50)により、演出時間の変更操作だけを行うことができる。これらの違いを遊技者は、自分の目で、回転リール(40)の回転の有無により、明確に判断して区別することができ、操作の混乱を避けることができるという作用を奏するものである。

【0069】(請求項11) 請求項11記載の発明は、上記した請求項10記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、複数の前記回転リール(40)の回転をそれぞれ停止させるための各前記回転リール(40)に対応した前記ストップスイッチ(50)を、前記演出時間変更スイッチ(14)としてそれぞれ設定し、前記演出変更決定手段(140)は、遊技者の前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、各演出時間変更スイッチ(14)に対応する演出時間の変更を選択することを特徴とする。

【0070】本発明は、複数の回転リール(40)に対応した各ストップスイッチ(50)のそれぞれに、演出時間の変更内容が異なる役割を持たせるようなものを含むものである。具体的には、例えば、回転リール(40)として、左側回転リール(43)、中央回転リール(44)及び右側回転リール(45)の3個有し、それぞれに対応したストップスイッチ(50)が形成されている。そして、演出時間変更スイッチ(14)としての左側回転リール(43)に対応したストップスイッチ(50)を操作することにより、演出時間の短縮が行われる。そして、演出時間変更スイッチ(14)としての中央回転リール(44)に対応したストップスイッチ(50)を操作することにより、演出の中止が行われる。そして、右側回転リール(45)に対応したストップスイッチ(50)を操作することにより、演出時間の延長が行われるようなものを含むものである。

【0071】(作用) 本発明によれば、複数個のストップスイッチ(50)を、予め設定した所定の演出時間に変更可能な演出時間変更スイッチ(14)としている。これにより、遊技者は、自己が欲する演出時間の変更に対応するストップスイッチ(50)を選択して操作することができる。これにより、ワンタッチで、遊技者の希望する演出時間の変更を行うことができ、かかる変更の演出内容に早く辿り着くことができる。

【0072】(請求項12) 請求項12記載の発明は、上記した請求項8記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記機能スイッチ(19)として、貯留したメダル数を減じてメダル投入に代えるためのベットスイッチ(16)を備え、前記演出変更決定手段(140)

は、メダル投入不可能時における前記ベットスイッチ(16)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用していることを特徴とする。

【0073】なお、ここで、「メダル投入不可能時」とは、遊技メダルが既に投入されて、スタートスイッチ(30)が操作され、回転リール(40)が回転中の時を意味するものである。

(作用) 本発明によれば、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ(16)を、メダルの投入のためではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用している。このため、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、使い慣れたベットスイッチ(16)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0074】また、ベットスイッチ(16)は、貯留した遊技メダルを、遊技のために投入するものであって、通常、遊技の一番最初に行われるものであり、それ以後は、回転リール(40)の回転が停止して遊技が終了するまで、使用されないものである。このため、機能スイッチ(19)として操作不可能時のベットスイッチ(16)を用いることにより、遊技者が、他の機能スイッチ(19)と比較して混乱することなく、演出時間の変更操作をすることができるという作用を奏するものである。

【0075】(請求項13) 請求項13記載の発明は、上記した請求項8項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記機能スイッチ(19)として、貯留したメダルを精算するための精算スイッチ(17)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、貯留したメダルの精算不可能時における前記精算スイッチ(17)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用していることを特徴とする。

【0076】(作用) 本発明によれば、貯留したメダルの精算不可能時の精算スイッチ(17)を利用して、かかる精算スイッチ(17)を貯留メダルの精算ではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用している。このため、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、使い慣れた精算スイッチ(17)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0077】また、精算スイッチ(17)は、遊技者が帰宅或いは台の変更等のために全ての遊技を終了する際に、主として使用するものであるため、ベットスイッチ(16)、スタートスイッチ(30)及びストップスイッチ(50)の機能スイッチ(19)と比較して、使用頻度が極端に少ない性質のものである。このため、かかる機能スイッチ(19)として操作不可能時の精算スイッチ(17)を用いることにより連続した遊技の流れの中で使用頻度の大きいベットスイッチ(16)、スタートスイッチ(30)及びストップスイ

ッチ(50)の機能スイッチ(19)の操作と混同することなく演出時間の変更をすることができるという作用を奏するものである。

【0078】(請求項14)請求項14記載の発明は、上記した請求項8乃至13のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出変更決定手段(140)は、複数の前記機能スイッチ(19)を、組み合わせて操作することにより、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用可能に設定したことを特徴とする。

【0079】本発明は、具体的には、例えば、ストップスイッチ(50)を押したままで、スタートスイッチ(30)を押し下げることにより、演出時間の短縮となる変更を行うものを含むものである。また、本発明は、ベットスイッチ(16)を押した状態で、ストップスイッチ(50)を操作することにより、演出時間の延長となる変更を行うものを含むものである。かかる場合、回転リール(40)が回転しているような状態であっても、ストップスイッチ(50)を演出時間変更スイッチ(14)として利用することができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作可能時間を拡大することができるものである。

【0080】(作用)本発明によれば、複数の機能スイッチ(19)を組み合わせて操作することにより、演出時間変更スイッチ(14)として利用可能に設定している。このため、機能スイッチ(19)が、本来の遊技に関する所定の機能を奏しているときであって、単独では演出時間変更スイッチ(14)として利用することができないような場合にも、他の機能スイッチ(19)と組み合わせて、演出時間変更スイッチ(14)として利用することが可能となる。これにより、遊技者にとって、最も操作しやすい機能スイッチ(19)を、遊技中の任意のときに、いつでも、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0081】(作用)

(請求項15)請求項15記載の発明は、上記した請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を選択したものに變更することにより、演出時間を短縮することを特徴とする。

【0082】本発明は、具体的には、例えば、図15に示すように、通常演出では、N秒間に30個の画像が、表示されるような動画像である場合に、それらの画像を一つおきに選択して表示することにより、全部で15個の画像となって、N/2秒間の演出時間で済むようなものを含むものである。また、ここで、「所定の画像デー

タの表示を選択して」とあるが、上述したような画像データの配列の所定の規則数に従って選択するようなものの他に、図17に示すように、画像データの表示内容のカテゴリーによって分類される画像データ群の中から選択してあるものに変更しても良いものである。具体的には、例えば、図17において、通常演出の画像データ1乃至30は、キャラクターA、B、C、D及びEが、マラソンをする動画像を示している。そして、画像データ1乃至5は、キャラクターAがマラソンをしている画像群、画像データ6乃至10は、キャラクターBがマラソンをしている画像群、画像データ11乃至19は、キャラクターCがマラソンをしている画像群、画像データ20乃至24は、キャラクターDがマラソンをしている画像群、画像データ26乃至30は、キャラクターEがマラソンをしている画像群を示している。そして、特定のキャラクター、例えばキャラクターCがトップを走っているような場合に、特定役、例えば、BBゲームが当選していることを意味するように設定されている。かかる場合、短縮演出では、各キャラクターが走っている最後の画像(画像データ5、10、19、24及び30)だけを選択して表示するようなものである。

【0083】(作用)本発明は、演出変更決定手段(140)が、所定の画像データの表示を選択することにより、演出時間を短縮している。すなわち、かかる短縮演出は、通常演出と比較して、画像データ数の少ない演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出で使用する画像データの一部を、共通して使用している。このため、短縮演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に短縮演出を形成することができる。また、通常演出と短縮演出との一部を共通して使用しているため、演出内容の画像データを記憶する記憶容量を節約することができる。

【0084】(請求項16)請求項16記載の発明は、上記した請求項1、4乃至14のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を繰り返したものに變更することにより、演出時間の延長を行うことを特徴とする。

【0085】本発明は、具体的には、例えば、図19に示すように、画像データ1の表示後に、再度、画像データ1を挿入するようなものを含むものである。すなわち、通常演出では、N秒間に15個の画像が、表示されるような動画像である場合に、それらの個々の画像データを、その画像データ表示後に、それぞれ一回だけ繰り返し表示することにより、全部で30個の画像となって、2N秒間の演出時間となって、演出時間の延長となるようなものを含むものである。

【0086】また、例えば、図20に示すように、通常演出では、N秒間に15個の画像が、表示されるような動画である場合に、画像データ1乃至15の画像の表示終了後に、もう一度、画像データ1乃至15を、1回繰り返し表示することにより、全部で30個の画像となつて、2N秒間の演出時間となつて、演出時間の延長となるようなものを含むものである。

【0087】(作用) 本発明は、演出変更決定手段(140)が、所定の画像データの表示を繰り返すことにより、演出時間の延長を行っている。すなわち、かかる演出時間の延長は、通常演出と比較して、演出時間の長い演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部を、共通して繰り返し使用している。このため、延長演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に延長演出を形成することができる。また、通常演出と延長演出との一部を共通して使用することができるため、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0088】(請求項17) 請求項17記載の発明は、上記した請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の発明の特徴点に加え、次の点を特徴とする。すなわち、前記演出要素は、画像データであつて、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものである。そして、前記遊技機(10)は、前記演出を構成する複数の画像データの中から、乱数を用いて、表示する画像データの抽選を行うための画像データ抽選手段を備えている。そして、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の前記画像データのうち、前記画像データ抽選手段の抽選結果、選択された画像データを表示するものに変更することにより、演出時間を短縮することを特徴とする。

【0089】本発明は、具体的には、例えば、図18に示すように、通常演出の画像データ1乃至30のうちから、画像データ抽選手段による乱数を用いた抽選の結果、画像データ10、5、25、16及び9が選択され、短縮演出として表示されるようなものを含むものである。

(作用) 本発明は、画像データ抽選手段による乱数を用いた抽選により、短縮演出に使用する画像データが選択されている。このため、短縮演出に使用される画像データの選択に意外性を付与することができ、短縮演出の内容を変化させることができる。これにより、遊技内容を変化させることができ、遊技を興味溢れるものにすることができる。

【0090】(請求項18) 請求項18記載の発明は、次の点を特徴とする。すなわち、本発明に係る遊技機(10)は、周囲に複数の図柄を表示した回転リール(40)と、乱数を用いて当選図柄の抽選を行うための当選抽選手段(110)とを備えている。そして、本発明に係る遊技機(10)は、前記当選抽選手段(110)の抽選結果が当選である

場合に前記回転リール(40)の当選図柄が所定の停止位置で停止することを条件として入賞して遊技者に利益を付与するように設定されている。

【0091】そして、本発明に係る遊技機(10)は、前記当選抽選手段(110)の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知装置(66)と、前記演出報知装置(66)の演出の内容を記憶するための演出記憶手段と、使用機器の動作タイミングをとるための周波数の異なるクロック信号を発生可能なクロック信号発生手段(180)と、前記クロック信号発生手段(180)からのクロック信号の周波数の変更を行うために遊技者が操作可能なクロック周波数変更スイッチ(160)と、前記クロック周波数変更スイッチ(160)の操作に基づいて、クロック信号発生手段(180)のクロック信号の周波数を変更するためのクロック周波数変更手段(170)と、前記クロック周波数変更手段(170)の変更に基いたクロック信号により、前記演出報知装置(66)を制御するための演出制御手段(150)とを備えていることを特徴とする。

【0092】なお、ここで、本発明に係る「回転リール(40)」、「当選抽選手段(110)」及び「演出報知装置(66)」は、請求項1で説明したものと同一であつて、説明を省略する。また、本発明に係る演出記憶手段は、請求項1で説明した演出要素記憶手段(120)及び演出順序記憶手段(130)を含むものである。

【0093】また、ここで、「クロック周波数変更スイッチ(160)」とは、通常周波数よりも高周波数へ変更するための高周波数移行操作と、通常周波数へ変更するための通常周波数移行操作との二つの操作方法を有しているものや、通常周波数よりも低周波数へ変更するための低周波数移行操作と、通常周波数へ変更するための通常周波数移行操作との二つの操作方法を有しているものや、通常周波数よりも高周波数へ変更するための高周波数移行操作と、通常周波数へ変更するための通常周波数移行操作と、通常周波数よりも低周波数へ変更するための低周波数移行操作との三つの操作方法を有しているものを含むものである。さらに、周波数を段階的に複数のレベルに高く、或いは低く変更するようなものも含むものである。

【0094】また、ここで、「クロック周波数変更手段(170)」は、クロック信号を発生可能なクロックジェネレータを、周波数の違いにより複数個有しているクロック信号発生手段(180)の内部で、クロック周波数変更スイッチの操作に基づいて、切り替えることにより、クロック周波数を変更するようなものを含むものである。

(作用) 本発明に係る遊技機(10)は、高周波数のクロック信号を使用することにより、処理速度を早くすることができ、演出時間を短縮させることができる。また、低周波数のクロック信号を使用することにより、処理速度を遅くすることができ、演出時間を延長させることがで

きる。

【0095】このため、クロック周波数変更手段(170)が、クロック周波数変更スイッチ(160)の操作に基づいて、クロック信号発生手段(180)のクロック信号の周波数を変更することにより、演出時間の調整をすることができる。すなわち、演出を、全部見なければならないものと、全く見るできないものとの二者択一ではなく、クロック信号の周波数を変更することにより、演出を短縮して見ることや、演出を延長することが可能となる。しかも、かかるクロック信号の周波数の変更は、遊技者によるクロック周波数変更スイッチ(160)の操作により行うことができる。これにより、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることが可能となり、遊技を面白いものにすることができる。

【0096】(請求項19)請求項19記載の発明は、次の点を特徴とする。すなわち、遊技機(10)を、複数の図柄(61)を変動表示又は停止表示させるための図柄表示手段、乱数を用いて当選図柄(61)の抽選を行うための当選抽選手段(110)、前記当選抽選手段(110)の抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段の当選図柄(61)を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与する制御手段、前記当選抽選手段(110)の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知手段(具体的には、例えば、演出報知装置(66))、前記演出報知手段の演出を構成する複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段(120)、前記演出要素記憶手段(120)に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置(66)により実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段(130)、演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能な演出時間操作変更手段(具体的には、例えば、演出時間変更スイッチ(14))、前記演出時間変更手段の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の変更が可能な演出変更決定手段(140)、前記演出変更決定手段(140)の決定に基づいて、前記演出報知装置(66)を制御するための演出制御手段(150)として機能させるための遊技機用プログラムである。

【0097】ここで、「遊技機(10)」は、例えば、回転リール(40)、スタートスイッチ(30)、ストップスイッチ(50)及び制御装置(20)などを備えた現実の遊技機(10)でもよく、また、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に表示させた擬似的な遊技機(10)でも良い。ここで、「図柄表示手段」とは、複数の図柄を変動表示又は停止表示させるための手段をいう。また、この図柄表示手段は、例えば、周囲に複数の図柄を表示した現実の回転リール(40)を用い、この回転リール(40)の回転を制御するようにして形成することができる。また、この図柄表示手段は、例えば、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置を用い、この画像表示装置に複数の図柄を順

次表示させるようにして形成することもできる。

【0098】ここで、この遊技機用プログラムを用いて現実の遊技機(10)を制御しようとする場合には、「制御手段」は、当選抽選手段(110)の当選抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段の当選図柄を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与する制御装置(20)となるものである。また、かかる場合には、制御手段は、例えば、ホッパーユニット(65)を駆動させて遊技者に対して現実の遊技メダルの払い出しを行うように形成することができる。この制御手段は、具体的には、図1に示す通常遊技制御手段(70)や、特定導入遊技制御手段(91)及び特定遊技制御手段(101)からなる特別遊技制御手段(80)を含むものである。

【0099】また、この遊技機用プログラムを用いて業務用或いは家庭用テレビゲーム機等を制御しようとする場合には、現実の遊技メダルの払い出しを行い得ないので、この制御手段は、例えば、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に遊技メダルの枚数を増やすような画像を表示するように形成することができる。すなわち、本発明に係る遊技機用プログラムは、現実の遊技機(10)を制御するためのプログラムと、業務用或いは家庭用のテレビゲーム機等を遊技機(10)として機能させるためのプログラムとの双方を含むものである。

【0100】(作用)本発明によれば、演出変更決定手段(140)が、演出時間変更手段(具体的には、例えば、演出時間変更スイッチ(14))の操作に基づいて、演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の調整ができる。すなわち、演出を、全部見なければならないものと、全く見るできないものとの二者択一ではなく、演出要素の順序を種々、変更することにより、演出を短縮して一部だけを見ることや、演出を延長したり、繰り返し見ることが可能となる。しかも、かかる演出要素の順序の変更は、遊技者の演出時間変更手段の操作により行うことができる。これにより、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることが可能となり、遊技を面白いものにすることができる。

【0101】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の短縮操作に基づいて、演出時間の短縮を行い、前記演出時間変更スイッチ(14)の中止操作に基づいて、演出の中止を行うように形成することができる。このように形成すると、演出時間変更スイッチ(14)の短縮操作と、中止操作との二種類の操作により、演出時間の短縮と、演出の中止とを選択することができる。このため、演出の中止だけしか選択できないようなものと比較して、異なる遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができる。

【0102】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前

記演出順序記憶手段(130)に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を行わないことにより、演出時間の短縮を行うように形成することができる。このように形成すると、かかる短縮演出は、通常演出と比較して、演出時間の短い演出を、別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部を、共通して使用することができる。このため、短縮演出を、別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に短縮演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0103】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出時間の延長を行うように形成することができる。このように形成すると、演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出時間の延長を行うことができる。このため、回転リール(40)の方に視線を注いで、回転リール(40)以外の演出内容を見落とした場合や、演出内容が短時間であるため、その内容を把握することができなかった場合でも、遊技者の意志により、演出を延長させて、かかる演出内容を把握することができる。

【0104】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を繰り返し行うことにより、演出時間の延長を行うように形成することができる。このように形成すると、かかる演出時間の延長は、通常演出と比較して、演出時間の長い演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部の演出要素を、共通して繰り返し使用することができる。このため、延長演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に延長演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0105】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した全ての演出要素を繰り返すことにより、演出の繰り返しを行うように形成することができる。このように形成すると、回転リール(40)の方に視線を注いで、回転リール(40)以外の演出内容を見落とした場合や、重要な隠れキャラクターの出現を見落とした場合等であっても、遊技者の意志により、同一の演出内容を繰り返し実施させることができ、かかる演出内容を繰り返し見て、見落としを回避することができる。

【0106】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の延長操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素を変更することにより、演出時間の延長を行い、前記演出時間変更スイッチ(14)の繰り返し操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素を変更することにより、演出の繰り返しを行うように形成することができ

る。

【0107】このように形成すると、演出時間変更スイッチ(14)の延長操作と、繰り返し操作との二種類の操作により、演出時間の延長と、演出の繰り返しとを選択することができる。このため、いずれか一方だけしか選択できないようなものと比較して、異なる遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができる。

【0108】更に、前記遊技機(10)は、所定の条件下で遊技者に操作されることにより遊技に関する所定の機能を奏する機能スイッチ(19)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記所定の条件を満たさずに、遊技に関する所定の機能を奏しない状態の前記機能スイッチ(19)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。

【0109】このように形成すると、所定の条件下で所定の機能を奏する機能スイッチ(19)を、所定の条件を満たしていない状態のときに演出時間変更スイッチ(14)として兼用して用いることができる。このため、遊技者にとって、使い慣れた機能スイッチ(19)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。また、兼用しているため、演出時間変更スイッチ(14)として、別途に専用のものを新たに設ける必要がなく、部品の共通化を図ることができ、部品点数を増やすことなく、製造コストを低減することが可能となる。

【0110】更に、前記機能スイッチ(19)として、前記回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記スタートスイッチ(30)のスタート操作不可能時における前記スタートスイッチ(30)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、回転リール(40)の回転開始操作を必要としないときを利用して、スタートスイッチ(30)を回転リール(40)の回転開始操作の機能スイッチ(19)としてではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。これにより、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、遊技中に使用頻度も高く、使い慣れたスタートスイッチ(30)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0111】更に、前記機能スイッチ(19)として、回転リール(40)の回転を停止させるためのストップスイッチ(50)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記ストップスイッチ(50)の停止操作不可能時における前記ストップスイッチ(50)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、回転リール(40)の停止操作を必要としないときを利用して、ストップスイッチ(50)を回転リール(4

0)の回転停止操作ではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。これにより、両者を兼用することができ、遊技者にとって、遊技中に使用頻度も高く、使い慣れたストップスイッチ(50)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0112】更に、複数の前記回転リール(40)の回転をそれぞれ停止させるための各前記回転リール(40)に対応した前記ストップスイッチ(50)を、前記演出時間変更スイッチ(14)としてそれぞれ設定し、前記演出変更決定手段(140)は、遊技者の前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、各演出時間変更スイッチ(14)に対応する演出時間の変更を選択するように形成することができる。

【0113】このように形成すると、遊技者は、自己が欲する演出時間の変更に対応するストップスイッチ(50)を選択して操作することができ、希望の演出時間の変更を行うことができる。これにより、ワンタッチで、遊技者の希望する演出時間の変更を行うことができ、かかる変更の演出内容に早く辿り着くことができる。更に、前記機能スイッチ(19)として、貯留したメダル数を減じてメダル投入に代えるためのベットスイッチ(16)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、メダル投入不可能時における前記ベットスイッチ(16)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。

【0114】このように形成すると、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ(16)を、メダルの投入のためではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。このため、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、使い慣れたベットスイッチ(16)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0115】更に、前記機能スイッチ(19)として、貯留したメダルを精算するための精算スイッチ(17)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、貯留したメダルの精算不可能時における前記精算スイッチ(17)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、貯留したメダルの精算不可能時の精算スイッチ(17)を利用して、かかる精算スイッチ(17)を貯留メダルの精算ではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。このため、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、使い慣れた精算スイッチ(17)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0116】更に、前記演出変更決定手段(140)は、複数の前記機能スイッチ(19)を、組み合わせて操作することにより、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、機能スイッチ(19)が、本来の遊技に関する所定の機能を奏しているときであって、単独では演出時間変更スイッチ(14)として利用することができないような場合にも、他の機能スイッチ(19)と組み合わせて、演出時間変更スイッチ(14)として利用することが可能となる。これにより、遊技者にとって、最も操作しやすい機能スイッチ(19)を、遊技中の任意のときに、いつでも、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0117】更に、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を選択したものに変更することにより、演出時間を短縮するように形成することができる。このように形成すると、かかる短縮演出は、通常演出と比較して、画像データ数の少ない演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出で使用する画像データの一部を、共通して使用することができる。このため、短縮演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に短縮演出を形成することができる。また、通常演出と短縮演出との一部を共通して使用しているため、演出内容の画像データを記憶する記憶容量を節約することができる。

【0118】更に、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を繰り返したものに変更することにより、演出時間の延長を行うように形成することができる。このように形成すると、かかる演出時間の延長は、通常演出と比較して、演出時間の長い演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部を、共通して繰り返し使用することができる。このため、延長演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に延長演出を形成することができる。また、通常演出と延長演出との一部を共通して使用することができるため、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0119】更に、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記遊技機(10)は、前記演出を構成する複数の画像データの中から、乱数を用いて、表示する画像データの抽選を行うための画像データ抽選手段を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成す

る複数の前記画像データのうち、前記画像データ抽選手段の抽選結果、選択された画像データを表示するものに変更することにより、演出時間を短縮するように形成することができる。

【0120】このように形成すると、短縮演出に使用される画像データの選択に意外性を付与することができ、短縮演出の内容を変化させることができる。これにより、遊技内容を変化させることができ、遊技を興味溢れるものにすることができる。

(請求項20) 請求項20記載の発明は、次の点を特徴とする。

【0121】すなわち、遊技機(10)を、複数の図柄(61)を変動表示又は停止表示させるための図柄表示手段、乱数を用いて当選図柄(61)の抽選を行うための当選抽選手段(110)、前記当選抽選手段(110)の抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段の当選図柄(61)を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与する制御手段、前記当選抽選手段(110)の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知手段、前記演出報知手段の演出を構成する複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段(120)、前記演出要素記憶手段(120)に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置(66)により実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段(130)、演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能な演出時間操作変更手段、前記演出時間変更手段の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の変更が可能な演出変更決定手段(140)、前記演出変更決定手段(140)の決定に基づいて、前記演出報知装置(66)を制御するための演出制御手段(150)として機能させるための遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。

【0122】すなわち、本発明に係るコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、請求項18に記載した遊技機用プログラムを記録したものである。

(作用) 本発明によれば、演出変更決定手段(140)が、演出時間変更手段(具体的には、例えば、演出時間変更スイッチ(14))の操作に基づいて、演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の調整ができる。すなわち、演出を、全部見なければならぬものと、全く見るできないものと二者択一ではなく、演出要素の順序を種々、変更することにより、演出を短縮して一部だけを見ることや、演出を延長したり、繰り返し見ることが可能となる。しかも、かかる演出要素の順序の変更は、遊技者の演出時間変更手段の操作により行うことができる。これにより、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることが可能となり、遊技を面白いものにすることができる。

【0123】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前

記演出時間変更スイッチ(14)の短縮操作に基づいて、演出時間の短縮を行い、前記演出時間変更スイッチ(14)の中止操作に基づいて、演出の中止を行うように形成することができる。このように形成すると、演出時間変更スイッチ(14)の短縮操作と、中止操作との二種類の操作により、演出時間の短縮と、演出の中止とを選択することができる。このため、演出の中止だけしか選択できないようなものと比較して、異なる遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができる。

【0124】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を行わないことにより、演出時間の短縮を行うように形成することができる。このように形成すると、かかる短縮演出は、通常演出と比較して、演出時間の短い演出を、別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部を、共通して使用することができる。このため、短縮演出を、別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に短縮演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0125】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出時間の延長を行うように形成することができる。このように形成すると、演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、演出時間の延長を行うことができる。このため、回転リール(40)の方に視線を注いで、回転リール(40)以外の演出内容を見落とした場合や、演出内容が短時間であるため、その内容を把握することができなかった場合でも、遊技者の意志により、演出を延長させて、かかる演出内容を把握することができる。

【0126】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を繰り返し行うことにより、演出時間の延長を行うように形成することができる。このように形成すると、かかる演出時間の延長は、通常演出と比較して、演出時間の長い演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部の演出要素を、共通して繰り返し使用することができる。このため、延長演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に延長演出を形成することができる。また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0127】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した全ての演出要素を繰り返し行うことにより、演出の繰り返しを行うように形成することができる。このように形成すると、回転リール(40)の方に視線を注いで、回転リール(40)以外の演出内容を見落とした場合や、重要な隠れキャラクターの出現

を見落とした場合等であっても、遊技者の意志により、同一の演出内容を繰り返し実施させることができ、かかる演出内容を繰り返し見て、見落としを回避することができる。

【0128】更に、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出時間変更スイッチ(14)の延長操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素を変更することにより、演出時間の延長を行い、前記演出時間変更スイッチ(14)の繰り返し操作に基づいて、前記演出順序記憶手段(130)に記憶した演出要素を変更することにより、演出の繰り返しを行うように形成することができる。

【0129】このように形成すると、演出時間変更スイッチ(14)の延長操作と、繰り返し操作との二種類の操作により、演出時間の延長と、演出の繰り返しとを選択することができる。このため、いずれか一方だけしか選択できないようなものと比較して、異なる遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができる。

【0130】更に、前記遊技機(10)は、所定の条件下で遊技者に操作されることにより遊技に関する所定の機能を奏する機能スイッチ(19)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記所定の条件を満たさずに、遊技に関する所定の機能を奏しない状態の前記機能スイッチ(19)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。

【0131】このように形成すると、所定の条件下で所定の機能を奏する機能スイッチ(19)を、所定の条件を満たしていない状態のときに演出時間変更スイッチ(14)として兼用して用いることができる。このため、遊技者にとって、使い慣れた機能スイッチ(19)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。また、兼用しているため、演出時間変更スイッチ(14)として、別途に専用のものを新たに設ける必要がなく、部品の共通化を図ることができ、部品点数を増やすことなく、製造コストを低減することが可能となる。

【0132】更に、前記機能スイッチ(19)として、前記回転リール(40)の回転を開始させるためのスタートスイッチ(30)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記スタートスイッチ(30)のスタート操作不可能時における前記スタートスイッチ(30)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、回転リール(40)の回転開始操作を必要としないときを利用して、スタートスイッチ(30)を回転リール(40)の回転開始操作の機能スイッチ(19)としてではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。これにより、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、遊技中に使用頻度も高く、使い慣

れたスタートスイッチ(30)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0133】更に、前記機能スイッチ(19)として、回転リール(40)の回転を停止させるためのストップスイッチ(50)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記ストップスイッチ(50)の停止操作不可能時における前記ストップスイッチ(50)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、回転リール(40)の停止操作を必要としないときを利用して、ストップスイッチ(50)を回転リール(40)の回転停止操作ではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。これにより、両者を兼用することができ、遊技者にとって、遊技中に使用頻度も高く、使い慣れたストップスイッチ(50)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0134】更に、複数の前記回転リール(40)の回転をそれぞれ停止させるための各前記回転リール(40)に対応した前記ストップスイッチ(50)を、前記演出時間変更スイッチ(14)としてそれぞれ設定し、前記演出変更決定手段(140)は、遊技者の前記演出時間変更スイッチ(14)の操作に基づいて、各演出時間変更スイッチ(14)に対応する演出時間の変更を選択するように形成することができる。

【0135】このように形成すると、遊技者は、自己が欲する演出時間の変更に対応するストップスイッチ(50)を選択して操作することができ、希望の演出時間の変更を行うことができる。これにより、ワンタッチで、遊技者の希望する演出時間の変更を行うことができ、かかる変更の演出内容に早く辿り着くことができる。更に、前記機能スイッチ(19)として、貯留したメダル数を減じてメダル投入に代えるためのベットスイッチ(16)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、メダル投入不可能時における前記ベットスイッチ(16)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。

【0136】このように形成すると、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ(16)を、メダルの投入のためではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。このため、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、使い慣れたベットスイッチ(16)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0137】更に、前記機能スイッチ(19)として、貯留したメダルを精算するための精算スイッチ(17)を備え、前記演出変更決定手段(140)は、貯留したメダルの精算

不可能時における前記精算スイッチ(17)を、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、貯留したメダルの精算不可能時の精算スイッチ(17)を利用して、かかる精算スイッチ(17)を貯留メダルの精算ではなく、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができる。このため、専用の演出時間変更スイッチ(14)を設ける必要がなくて両者を兼用することができ、遊技者にとって、使い慣れた精算スイッチ(17)をそのまま演出時間変更スイッチ(14)として用いることができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0138】更に、前記演出変更決定手段(140)は、複数の前記機能スイッチ(19)を、組み合わせて操作することにより、前記演出時間変更スイッチ(14)として利用するように形成することができる。このように形成すると、機能スイッチ(19)が、本来の遊技に関する所定の機能を奏しているときであって、単独では演出時間変更スイッチ(14)として利用することができないような場合にも、他の機能スイッチ(19)と組み合わせて、演出時間変更スイッチ(14)として利用することが可能となる。これにより、遊技者にとって、最も操作しやすい機能スイッチ(19)を、遊技中の任意のときに、いつでも、演出時間変更スイッチ(14)として利用することができ、演出時間変更スイッチ(14)の操作性を良好なものにすることができる。

【0139】更に、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を選択したものに変更することにより、演出時間を短縮するように形成することができる。このように形成すると、かかる短縮演出は、通常演出と比較して、画像データ数の少ない演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出で使用する画像データの一部を、共通して使用することができる。このため、短縮演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に短縮演出を形成することができる。また、通常演出と短縮演出との一部を共通して使用しているため、演出内容の画像データを記憶する記憶容量を節約することができる。

【0140】更に、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を繰り返したものに変更することにより、演出時間の延長を行うように形成することができる。このように形成すると、かかる演出時間の延長は、通常演出と比較して、演出時間の長い演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部を、共通して繰り返し使用することができる。このため、延長演出を、

最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に延長演出を形成することができる。また、通常演出と延長演出との一部を共通して使用することができるため、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0141】更に、前記演出要素は、画像データであって、前記演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものであり、前記遊技機(10)は、前記演出を構成する複数の画像データの中から、乱数を用いて、表示する画像データの抽選を行うための画像データ抽選手段を備え、前記演出変更決定手段(140)は、前記演出を構成する複数の前記画像データのうち、前記画像データ抽選手段の抽選結果、選択された画像データを表示するものに変更することにより、演出時間を短縮するように形成することができる。

【0142】このように形成すると、短縮演出に使用される画像データの選択に意外性を付与することができ、短縮演出の内容を変化させることができる。これにより、遊技内容を変化させることができ、遊技を興味溢れるものにすることができる。

【0143】

【発明の実施の形態】(第一の実施の形態)

(図面の説明)図1乃至図11は、本発明の第一の実施の形態を示すものである。図1は遊技機の入力、制御及び出力のブロック図、図2は遊技機の外観正面図、図3は特殊演出の演出内容の概略説明図、図4乃至図6は通常演出と短縮演出との内容を比較した概略説明図及び図7乃至図11は遊技機の通常遊技の動作の概略のフローをそれぞれ示すものである。

【0144】(遊技機10)図2中、10は、遊技機10を示すものである。遊技機10は、図2に示すように、四角箱状の筐体11を有する。前記筐体11の中央部から上部には、遊技者側に向かって臨む略四角窓状の表示窓12が形成されている。そして、この表示窓12の略中央には、三個の回転リール40の図柄61を見ることができ図柄表示窓13が形成されている。

【0145】上記回転リール40は、図2の向かって左端側に位置する左側回転リール43と、図2の向かって右端側に位置する右側回転リール45と、この左側回転リール43及び右側回転リール45の間に位置する中央回転リール44とからなるものである。そして、遊技機10の前面側には、特に図示しないが、横方向に三本、左右の対角線上の斜め方向に二本の合計五本の入賞ラインが形成されている。そして、この入賞ラインは、投入メダルの枚数に応じて入賞が有効になる入賞有効ラインとなるものである。具体的には、遊技メダルの投入枚数が、1枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横中央の一本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、2枚の場合、五本の入賞ラインのうち、横方向の三本が入賞有効ラインとなる。そして、遊技メダルの投入枚数が、

3枚の場合、対角線も含めた五本の入賞ラインの全部が、入賞有効ラインとなる。

【0146】遊技機10の内部には、図示していないが、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置20(図1参照)が内蔵されている。

(制御装置20)上記制御装置20は、図示しないが、CPUを中心に構成され、ROM、RAM、I/O等を備えている。そして、CPUがROMに記憶されたプログラムを読み込むことで、次の(1)及び(2)の装置を有するものである。

【0147】

(1) 遊技制御装置21

(2) 演出制御装置22

図1に示すように、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するための遊技制御装置21と、ランプやスピーカ等の表示装置66を制御するための演出制御装置22とが内蔵されている。また、CPUは、遊技制御装置21及び演出制御装置22に、それぞれ一個ずつ配置されているが、特にこれに限定されるものではなく、一個のCPUで制御しても良く、或いは、二個以上のCPUで制御するようにしても良いものである。

【0148】また、CPU、ROM、RAM及びI/O等は一体化されてワンチップを構成しても良いものである。

(遊技制御装置21) 上記遊技制御装置21は、スタートスイッチ30及びストップスイッチ50の操作により、回転リール40の回転及び停止を制御するためのものである。そして、この遊技制御装置21は、次の(1)乃至(3)の手段として機能する。

【0149】

(1) 通常遊技制御手段70

(2) 特別遊技制御手段80

(3) 当選抽選手段110

なお、前記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるために通常遊技に関する制御を行うものであり、前記特別遊技制御手段80は、特別遊技を行わせるために特別遊技に関する制御を行うものである。

【0150】また、遊技制御装置21としては、上記した(1)乃至(3)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでも良い。

(演出制御装置22) 上記演出制御装置22は、主として演出データに関するものであって、報知ランプ69やスピーカ67等の報知装置66を制御するためのものである。そして、遊技制御装置21の内部データの信頼性を担保するため、遊技制御装置21と演出制御装置22との間での信号のやりとりは、一方通行となるように設定されている。すなわち、遊技制御装置21から、演出制御装置22に向かって出力信号のみが送出され、この演出制御装置22から遊技制御装置21に向かっていかなる信号も送出されないよ

うに設定されている。これにより、当選確率等の抽選に関するデータを有する遊技制御装置21のデータ保護を容易なものにすることができる。

【0151】本実施の形態に係る遊技機10の演出を、演出時間という観点から分類すると、通常演出と、通常演出の演出時間よりも短縮された演出時間からなる短縮演出との二つに分類される。また、本実施の形態に係る遊技機10の演出を、演出時期という観点から分類すると、当選抽選手段110の抽選結果の後、抽選結果に関する情報を報知するための当選演出と、遊技者による回転リール40の回転停止操作後、入賞結果に関する情報を報知するための入賞演出との二つに分類される。

【0152】そして、この演出制御装置22は、次の

(1) 乃至(4)の手段として機能する。

(1) 演出要素記憶手段120

(2) 演出順序記憶手段130

(3) 演出変更決定手段140

(4) 演出制御手段150

また、演出制御装置22としては、上記した(1)乃至(4)の手段に限定されるものではなく、他の手段を含んでも良い。

【0153】また、ここで、遊技機10は、遊技制御装置21を配置した主基板23の他に、前記演出制御装置22を配置したサブ基板24を設けているものである。このため、サブ基板24を交換することにより、演出内容の一部だけが異なる姉妹機を簡単に製造することができる。また、サブ基板24のみを容量や性能が異なる別のものに簡単に交換することができるため、演出内容だけを、例えば、静止画からなる文字表示だけ等の比較的簡単な演出内容のものから、種々の背景の中で、キャラクターが登場する等の多色、精彩な動画からなる複雑な種々の演出内容のもの等に容易に変更することができる。

【0154】また、遊技機に使用する制御プログラムを開発するにあたって、主基板23とサブ基板24とに分離されていることにより、開発中のバグが、主基板23側に存在するのか、サブ基板24側に存在するのかの判断を容易に行うことができ、制御プログラム全体を見直さなければなくなる可能性が低くなり、デバッグを容易に行うことができ、制御プログラムの開発期間の短縮を図ることができる。

【0155】また、遊技の制御を行う主基板23と、演出データ等を有するサブ基板24とを有しているため、主基板23は外部からの操作や交換や異物の浸入が難しい密閉式の容器内に堅固に固定し、サブ基板24は外部からの交換が容易な容器内に簡便な手段により着脱可能に取り付けることが可能となる。これにより、演出データ等は、簡単に他のものに交換することができるが、当選確率等の重要データは外部から操作できないような構造のものに設計することが容易となる。

【0156】なお、本実施の形態は、上述したような主

基板23及びサブ基板24を備えているが、特にこれに限定されるものではなく、主基板23のみからなるようなものや、或いは、更に複数のサブ基板24を備えているようなものでも良いものである。

(入力段) 上記制御装置20の入力段には、図1に示すように、所定の条件下で遊技者に操作されることにより遊技に関する所定の機能を奏する以下の機能スイッチ19が接続されている。

【0157】

- (1) 投入スイッチ15
- (2) ベットスイッチ16
- (3) 精算スイッチ17
- (4) スタートスイッチ30
- (5) ストップスイッチ50

上述した機能スイッチ19のうち、ベットスイッチ16を、本実施の形態では、遊技者の選択操作に基づいて、演出時間の変更を行うための演出時間変更スイッチ14として利用している。もちろん、演出時間変更スイッチ14として利用する機能スイッチ19は、これらに限定されるものではなく、精算スイッチ17、スタートスイッチ30や、ストップスイッチ50等を演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。なお、入力段としては、上記した(1)乃至(5)の機能スイッチ19に限定されるものではない。

【0158】(出力段) 上記制御装置20の出力段には、図1に示すように、次のパーツが接続されている。

- (1) リールユニット60
- (2) ホッパーユニット65
- (3) 演出報知装置66(報知ランプ69、スピーカ67及び表示装置68) なお、出力段としては、上記した(1)乃至(3)のパーツに限定されるものではない。

【0159】(投入スイッチ15) 上記投入スイッチ15は、図2に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するスイッチであって、遊技メダルのメダル投入口18から投入された遊技メダルを検知するためのものである。(ベットスイッチ16) 上記ベットスイッチ16は、図2に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。そして、このベットスイッチ16は、上述したように、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ16を、演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能な演出時間変更スイッチ14として利用できるものである。

【0160】上記演出時間変更スイッチ14として機能中のベットスイッチ16は、当選フラグが成立している状態である当選時の演出である当選演出と、当該当選図柄を所定の入賞有効ライン上に揃えることができた状態の入賞時の入賞演出との両方の演出に対して、演出時間を変更可能な演出時間変更スイッチ14として機能可能に設定されている。

【0161】そして、当選演出及び入賞演出のいずれの場合も、上記演出時間変更スイッチ14として機能中のベットスイッチ16に対して、第1回目の押下操作である短縮操作が行われると、演出変更決定手段140により、演出時間の短縮が行われ、短縮演出が実施されるように設定されている。そして、当選演出及び入賞演出のいずれの場合も、上記演出時間変更スイッチ14として機能中のベットスイッチ16に対して、第2回目の押下操作である中止操作が行われると、演出変更決定手段140により、演出の中止が行われ、演出時間変更スイッチ14の操作時点からの演出が中止されるように設定されている。

【0162】そして、入賞演出の場合は、さらに、続けて、ベットスイッチ16に第3回目の押下操作を行うと、貯留メダル数を減じて、次の遊技のメダル投入に代えることができるように設定されている。また、ここで、本実施の形態に係る演出時間変更スイッチ14と兼用可能なベットスイッチ16は、1回の操作により、最大投入可能枚数(例えば3枚)の貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるものであり、いわゆるMAXベットスイッチを意味するものである。もちろん、ベットスイッチ16を、MAXベットスイッチの代わりに、1回の操作により1枚毎にメダル投入に代える1枚ベットスイッチや、1回の操作により2枚のメダル投入に代える2枚ベットスイッチにしても良いものである。

【0163】(精算スイッチ17) 上記精算スイッチ17は、図2に示すように、回転リール40の斜め下方に位置する機能スイッチ19であって、貯留した投入メダルを払い出すためのものである。なお、演出変更決定手段140により、貯留したメダルの精算不可能時における精算スイッチ17を、演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。

【0164】(スタートスイッチ30) 上記スタートスイッチ30は、図2に示すように、回転リール40の斜め下方に位置するレバーであって、遊技メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(リプレイ、Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、リールユニット60の駆動を開始させるための機能スイッチ19である。

【0165】なお、ここで、「再遊技(リプレイ、Replay)」とは、当選抽選手段110の抽選により、「再遊技(リプレイ、Replay)」のフラグが成立し、「再遊技(リプレイ、Replay)」の図柄が入賞有効ライン上に揃うことにより、次の遊技において、遊技メダルを新たに投入することなく、再度、遊技を行うことができるものである。

【0166】また、演出変更決定手段140により、回転リール40の回転スタート操作不可能時におけるスタートスイッチ30を、演出時間変更スイッチ14として利用するようにしても良いものである。

(ストップスイッチ50) 上記ストップスイッチ50は、リ

ールユニット60の駆動を停止させるための機能スイッチ19である。具体的には、ストップスイッチ50は、図2に示すように、各回転リール40に対応した三個のスイッチから構成され、各回転リール40の下方に1個ずつ配置されているものである。回転リール40に対応したストップスイッチ50の操作により、当該対応した回転リール40が回転を停止するように設定されているものである。

【0167】なお、演出変更決定手段140により、回転リール40の回転停止操作不可能時におけるストップスイッチ50を、演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。その際、3つの回転リール40に対応する各ストップスイッチ50を、それぞれ変更内容の異なる演出時間変更スイッチ14として設定しても良いものである。具体的には、3つの回転リール40が停止した状態、すなわち、入賞演出の演出時間を変更可能とするものである。例えば、ストップスイッチ50が演出時間変更スイッチ14としての機能を奏する場合に、左側回転リール43に対応した左側のストップスイッチ50を操作することにより、演出時間の短縮が行われ、中央回転リール44に対応した中央のストップスイッチ50を操作することにより、演出の中止が行われ、右側回転リール45に対応したストップスイッチ50を操作することにより、演出時間の延長が行われるようなものを含むものである。このように、遊技者の演出時間変更スイッチ14である各ストップスイッチ50の操作に基づいて、各演出時間変更スイッチに対応する演出時間の変更を選択できるように設定しても良いものである。これにより、遊技者は、自己が欲する演出時間の変更に対応するストップスイッチ50を選択して操作することにより、ワンタッチで、遊技者の希望する演出時間の変更を行うことができ、かかる変更演出に早く辿り着くことができる。

【0168】(リールユニット60) 上記リールユニット60は、特に図示しないが枠体に固定或いは支持された三個のモータと、各々のモータの出力軸に固定された三個の回転リール40とから構成されている。そして、各回転リール40は、合成樹脂からなる回転ドラムと、この回転ドラムの周囲に貼付されるテープ状のリールテープ42とを備えている。このリールテープ42の外周面には、複数個(例えば21個)の図柄61が表示されている。そして、回転リール40の一部に、いわゆるスタートインデックスが形成してある。そして、モータによる回転を開始した後、前記スタートインデックスを検知してからの回転角度を認識することで、現在位置を特定し、その後、所定角度で停止させることによって、停止制御が行われるものである。

【0169】(ホッパーユニット65) 上記ホッパーユニット65は、図示しないが、遊技の結果に基づいて、遊技者にメダルを払い出すためのものである。

(演出報知装置66) 上記演出報知装置66は、遊技者に当選や入賞等を音や光や映像で報知させるためのものであ

る。具体的には、演出報知装置66は、筐体11の下部に埋め込まれた左右2個のスピーカ67と、表示窓12の上部中央に配置された液晶表示装置からなる表示装置68と、表示窓12の周囲縁に配置された5個の報知ランプ69とを備えているものである。そして、この演出報知装置66は、演出制御装置22の制御により、当選時や入賞時にスピーカ67から当選音や入賞音を発生させ、報知ランプ69を点灯又は点滅させることにより、また、表示装置68に図柄模様や文字列を点灯表示させることにより、遊技者に当選や入賞等を報知させるためのものである。

【0170】上記演出報知装置66が行う演出には、当選抽選手段110の抽選結果に関する情報を遊技者に向かって報知するための当選演出と、回転リール40の停止操作後、入賞結果に関する情報を遊技者に向かって報知するための入賞演出との二種類、存在している。そして、上記当選演出及び入賞演出は、特に図示しないが、それを構成する複数の演出要素である特殊演出A、B、C・・・Zの所定の組合せから形成されている。

【0171】(特殊演出) 上記特殊演出は、演出報知装置66により行われる当選演出及び入賞演出である。この特殊演出は、その演出内容がそれぞれ異なる複数のものからなるものである。なお、ここで、上記特殊演出の当選演出には、当選抽選手段110の抽選結果に関する情報とは、異なる情報、いわゆるガセ演出も含まれるものである。

【0172】上記特殊演出は、図3に示すように、演出内容がそれぞれ異なるA、B、C、D、E、F、及びZからなる特殊演出を備えている。そして、特殊演出Aは、二種類の音a及び音bと、二種類の発光形態である発光a及び発光bとから構成されるものであって、音a→発光a→発光b→音bの順に行われる一連の演出全体を意味するものである。すなわち、特殊演出Aは、上述した音及び発光形態の組合せからなる一種類のものからなるものである。

【0173】なお、ここで、音aと音bとは異なる音であり、音aが「ドン」という太鼓の音であり、音bが「ピー」という笛の音からなるものである。また、発光aと発光bとは異なる発光形態であり、発光aが、5個の報知ランプ69のうち、左下の報知ランプ69の点灯であり、発光bが、右下の報知ランプ69の点灯である。もちろん、これらの音や発光形態は上述したものに限定されるものではなく、遊技者から見て、異なる音や、異なる発光形態として認識できるものであれば、他の種類の音や発光形態からなるものでも良いものである。そして、図3に示すように、他の特殊演出B乃至Zも、特殊演出Aと同様に、種々の音や発光形態から構成されているものである。そして、かかる特殊演出A乃至Zを構成する音a乃至nや、発光a乃至nは、それぞれの内容の詳細な説明は省略するが、上述した特殊演出Aと同様に、遊技者が、異なる音や、異なる発光形態であることを認識

できるように設定されているものである。なお、発光は、報知ランプ69だけではなく、中央に位置する液晶表示装置からなる表示装置68を用いても良いものである。また、表示装置68の代わりにドット状の大型パネルLEDを用いても良いものである。

【0174】そして、特に図示しないが、遊技機10の前面側に貼付した遊技者に対する遊技内容の説明文等を記載した説明シートには、上述した特殊演出A、B、C、D、E、F及びZのうち、所定の組合せの特殊演出が所定の順序で行われることにより、当選演出の場合、当選抽選手段110の当選抽選の結果、BB、RB、ベル、プラム、チェリー、リプレイに当選している可能性が大きいことを意味するものであることが記載されている。これにより、例えば、図4に示すように、当選演出の通常演出で、特殊演出A→B→C→D→Eが行われることにより、遊技者は、現在の遊技状態が、当選抽選手段110の当選抽選の結果、BBに当選している可能性が高いことを認識することができるものである。

【0175】また、回転リール40の停止操作後の入賞演出の場合も、かかる特殊演出の所定の組合せが、所定の順序で行われることにより、BB、RB、ベル、プラム、チェリー、リプレイに入賞したことを意味するものであることが記載されている。これにより、例えば、特に図示しないが、当選演出の通常演出で、特殊演出A→B→C→D→E→F→Zが行われることにより、遊技者は、BBゲームに入賞したことを、回転リール40の図柄配置に加えて、かかる演出により明確に認識することができるものである。

【0176】もちろん、かかる特殊演出の種類と、当選抽選手段110の当選抽選の種類との対応関係を具体的に表示せずに、それらの間で対応関係がある旨だけを、説明文等により表示して、具体的な対応関係を遊技中に類推させるようにしても良いものである。さらに、かかる対応関係がある旨すら遊技者に知らせずに、かかる規則性や、その具体的な対応関係の内容を遊技の進行によって、遊技者自らの判断力によって類推させるようにしても良いものである。

【0177】そして、かかる特殊演出の内容は、演出要素記憶手段120に記憶されているものである。

(通常遊技制御手段70) 上記通常遊技制御手段70は、通常遊技を行わせるためのものである。すなわち、メダルの投入若しくはベットスイッチ16の投入を条件に、または、「再遊技(リプレイ、Replay)」時には前遊技から所定時間経過を条件に、スタートスイッチ30を操作すると、リールユニット60が駆動され、三個の回転リール40が回転を開始する。その後、ストップスイッチ50の一個を操作すると、当該対応する回転リール40の回転が停止する。そして、ストップスイッチ50を三個全て操作し終わると、三個の回転リール40の回転が全て停止する。このとき、表示窓12の入賞有効ライン上に、予め設定され

た図柄61が停止すると、ホッパーユニット65を介して所定枚数のメダルが払い出される。なお、メダルを払い出す代わりに、クレジットしても良い。

【0178】当選には、入賞した場合、遊技メダルの払い出しを伴い、遊技者に利益を付与する小役当選(この小役当選が入賞した場合は小役入賞となる)と、入賞した場合、この小役当選よりもさらに大きな利益を遊技者に付与する特別当選(この特別当選が入賞した場合は特別当選となる)と、入賞した場合、遊技メダルの払い出しは無いが、遊技メダルを新たに投入することなく再度の遊技を行うことができる「再遊技(リプレイ、Replay) 当選」(この再遊技当選が入賞した場合は再遊技入賞となる)の当選とを備えている。そして、その抽選結果がいずれかの当選となった場合(内部入賞とも言う。)、その当選に対応した当選フラグが成立する。そして、抽選結果が特別当選である場合に、特別当選の当選フラグが成立し、この特別当選の当選フラグ成立中に、リールユニット60の回転リール40の停止図柄61の組み合わせが、予め定められた所定の当選図柄61(例えば、入賞有効ライン上に「7」が三個揃うもの)と一致したことを条件に入賞し、遊技者に有利な特別遊技を行わせるように形成されている。そして、抽選により特別当選フラグが成立したが、回転リール40の停止図柄61の組み合わせが当選図柄61と一致していない場合、それ以後の遊技に当選フラグ成立の権利が持ち越されるように設定されている。なお、小役当選の当選フラグは、当選フラグが成立した遊技で入賞させられない場合、当選フラグ成立の権利の次の遊技への持ち越しはない。

【0179】また、いずれかの当選フラグが成立中に、対応する当選図柄61を入賞有効ライン上に揃えることができるか否かは、回転リール40の回転速度が一定の場合、ストップスイッチ50のタイミングによるものである。具体的には、ストップスイッチ50を操作した後、190ms以内に回転リール40が停止するように設定されているため、ストップスイッチ50を操作した後、そのまま停止させるか、或いは190ms以内に停止可能な回転リール40の円周上の引き込み可能図柄61、例えば停止図柄から連続する4個の引き込み可能図柄61の中に、対応する当選図柄61が含まれているような場合には、停止するまでの時間を遅らせて、回転リール40は入賞有効ライン上にその当選図柄61を引き込んで停止する。一方、かかる4個の引き込み可能図柄61の中に、対応する当選図柄61が含まれていないような場合には、入賞有効ライン上にその当選図柄61を引き込んで停止することができない。

【0180】(特別遊技制御手段80) 上記特別遊技制御手段80は、抽選手段の抽選結果に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を行わせるためのものである。上記特別遊技としては、大別すると、次のゲームがある。

(1) 特定導入遊技(BBゲーム)

(2) 特定遊技 (RBゲーム)

(3) 特定当選遊技 (JACゲーム)

なお、特定遊技、例えばRBゲームは、特定導入遊技、例えばBBゲーム中に行われる場合と、BBゲーム中で無い場合にも単独で行われるものである。また、上記特定当選遊技、いわゆるJACゲームは、RBゲーム中に行われるものである。また、特別遊技としては、上記した(1)乃至(3)の遊技に限定されるものではない。

【0181】具体的には、通常遊技において、図示しないが、例えば「7」等の図柄61が入賞有効ライン上に三個揃うと、ホッパーユニット65を介して、例えば15枚のメダルが払い出される。このとき、BBゲームが開始される。そして、特別遊技制御手段80は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

【0182】(1) 特定導入遊技制御手段91 (BBゲーム制御手段90)

(2) 特定遊技制御手段101 (RBゲーム制御手段100)
(特定導入遊技制御手段91) 上記特定導入遊技制御手段91は、BBゲームを制御するためのBBゲーム制御手段90である。

【0183】具体的には、BBゲームに移行すると、通常遊技と同様の小役遊技が、最大3枚のメダルの投入によって開始され、3つの回転リール40の回転を各々停止させた際に、入賞有効ライン上に当選図柄が揃っているか否かによって、メダルの払い出しが行われるものである。したがって、BBゲーム中の小役遊技では、通常遊技と同様に小役を含めた抽選が毎回行われるものである。ただ、このBBゲーム中にRBゲームに移行するための当選図柄が入賞有効ライン上に揃った場合には、その後RBゲームに移行するものである。

【0184】なお、通常、BBゲーム中はRBゲームへの移行が、例えば最大3回行われることになっているために、1回目のRBゲームが終了した後は、また前述したような通常遊技と同様な小役遊技の抽選及び制御が行われるものである。そして、BBゲームでは、BBゲーム中のRBゲームが所定の最大回数、例えば3回か、或いはBBゲーム中の小役遊技が所定の最大回数、例えば最大30回の終了により、BBゲームは終了するものである。もちろん、BBゲーム中のRBゲームや、小役遊技の最大回数は、上述したものに限定されるものではなく、遊技機10の種類の違いにより、他の回数(例えば、RBゲームの最大回数が2回)に設定されているものでも良いものである。

【0185】(特定遊技制御手段101) 上記特定遊技制御手段101は、RBゲームを制御するためのものである。具体的には、RBゲームに移行すると、メダルが1枚投入となり、回転リール40の所定の図柄61が表示窓12のセンターライン上に揃った場合に入賞となる特定当選遊技が行われるものである。そして、RBゲームでは、当選するか否かの特定当選遊技が最大12回行えるもの

であり、そのうち、最大8回の入賞が可能である。すなわち、最大8回の入賞となるか、或いは最大12回の特定当選遊技の終了により、RBゲームは終了するものである。

【0186】(当選抽選手段110) 上記当選抽選手段110は、予め定めた当選確率に基づいて当選か否かの当選判定の抽選を行うものである。そして、当選抽選手段110による抽選結果が当選である場合(内部入賞とも言う。)に当選フラグが成立し、この当選フラグ成立中に、回転リール40の停止図柄の組み合わせが予め定められた当選図柄と一致したことを条件に入賞し、遊技者にメダルの払い出しや、特別遊技等の利益が付与されるように設定されている。

【0187】上記当選抽選手段110は、図1に示すように、大別すると、次の手段を備える。

(1) 乱数発生手段111

(2) 乱数抽出手段112

(3) 当選判定テーブル113

(4) 判定手段114

なお、当選抽選手段110としては、上記した(1)乃至(4)に限定されるものではない。

【0188】(乱数発生手段111) 上記乱数発生手段111は、抽選用の乱数を所定の領域内(例えば十進数で0乃至65535)で発生させるものである。なお、ここで、「乱数発生手段」には、ソフト乱数としての平均採中法(n桁の数字を2乗して中央のn桁の数を取り出すことの繰り返しによる乱数発生方法)等で乱数を発生させることができるものや、一定範囲の数字を高速で1ずつ加算するカウンタを用いて構成するものがある。例えば、0乃至16383の範囲の数字を、1秒間に数百万回程度順次繰り返すようにしたカウンタが考えられる。そして、「乱数抽出手段」としては、スタートスイッチを押したタイミングでカウンタの数字を読みとることとなる。このように形成すると、「乱数発生手段」では乱数を発生しているわけではないものの、「乱数抽出手段」によって抽出される数字は、あたかも乱数のような分布となるものである。このように結果として乱数のような分布を示す数字が得られる手段を、ここでは、「乱数発生手段」或いは「乱数抽出手段」に含めて考えるものである。

【0189】(乱数抽出手段112) 上記乱数抽出手段112は、乱数発生手段111が発生する乱数を、所定の条件(例えば、スタートスイッチ30の操作)で抽出するものである。なお、この抽出した乱数を抽出乱数データとする。

(当選判定テーブル113) 上記当選判定テーブル113は、乱数発生手段111がとる乱数の全領域中、各当選項目の当選領域を有するものである。

【0190】(判定手段114) 上記判定手段114は、乱数抽出手段112が抽出した抽出乱数データと、当選判定テ

ーブル113の当選確率データを基に乱数発生手段111がとる乱数の全領域中の各当選項目の当選領域からなる当選判定領域データとを照合し、当該抽出乱数データが属する当選領域に対応する当選を決定するものである。

【0191】(演出要素記憶手段120) 上記演出要素記憶手段120は、図3に示すように、演出報知装置66の演出を構成する複数の演出要素(特殊演出A乃至Z)の内容を記憶するためのものである。上記演出要素記憶手段120は、特殊演出A乃至Zの表示装置66のスピーカ67から発生させるサウンドや、報知ランプ69の点灯、点滅の時間や順序等のデータや、表示装置68に表示される図柄模様及び文字列のデータが記憶されているものである。もちろん、記憶する演出内容は、これらに限定されるものではなく、予め記憶された音声や、振動や、他のランプの点灯等の種々の報知手段によるものでも良いものである。

【0192】具体的には、例えば、演出要素記憶手段120は、演出要素が特殊演出Aである場合には、特殊演出Aが、音a及びb、発光a及びbからなり、その演出内容は、音a→発光a→発光b→音bから構成されていることを記憶しているものである。

(演出順序記憶手段130) 上記演出順序記憶手段130は、演出要素記憶手段120に記憶した演出要素(特殊演出A乃至Z)のうち、演出報知装置66により実施する演出要素(特殊演出A乃至Z)の順序を記憶するためのものである。具体的には、演出要素記憶手段120には、演出要素として、図3に示すように、特殊演出A乃至Zが記憶されている。そして、例えば、BBゲームの当選の際、図4に示すように、通常演出として、特殊演出A、B、C、D、Eが、A→B→C→D→Eの順序で記憶され、短縮演出として、特殊演出Eが記憶されている。

【0193】具体的には、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲームの当選演出は、特殊演出A→B→C→D→Eが記憶され、RBゲームの当選演出は、特殊演出B→C→D→Eが記憶され、ベルの当選演出は、特殊演出C→D→Eが記憶され、プラムの当選演出は、特殊演出D→Eが記憶され、チェリーの当選演出は、特殊演出C→Eが記憶され、リプレイの当選演出は、特殊演出B→Eが記憶されているものである。

【0194】かかる当選演出の短縮演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲーム当選の短縮演出は、特殊演出Eが記憶され、RBゲーム当選の短縮演出は、特殊演出C→D→Eが記憶され、ベル当選の短縮演出は、特殊演出D→Eが記憶され、プラム当選の短縮演出は、特殊演出Dが記憶され、チェリー当選の短縮演出は、特殊演出Cが記憶され、リプレイ当選の短縮演出は、特殊演出Bが記憶されているものである。

【0195】また、通常演出において、BBゲームの入賞演出は、特殊演出A→B→C→D→E→F→Zが記憶され、RBゲームの当選演出は、特殊演出B→C→D→

E→F→Zが記憶され、ベルの当選演出は、特殊演出C→D→E→F→Zが記憶され、プラムの当選演出は、特殊演出D→E→Fが記憶され、チェリーの当選演出は、特殊演出C→E→Fが記憶され、リプレイの当選演出は、特殊演出B→E→Fが記憶されているものである。

【0196】かかる入賞演出の短縮演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲーム入賞の短縮演出は、特殊演出E→F→Zが記憶され、RBゲーム入賞の短縮演出は、特殊演出C→D→E→F→Zが記憶され、ベル入賞の短縮演出は、特殊演出D→E→F→Zが記憶され、プラム入賞の短縮演出は、特殊演出D→E→Fが記憶され、チェリー入賞の短縮演出は、特殊演出C→E→Fが記憶され、リプレイ入賞の短縮演出は、特殊演出B→E→Fが記憶されているものである。

【0197】もちろん、上述したBBゲーム等の当選演出及び入賞演出の特殊演出の順序は、これに限定されるものではなく、他の予め設定した順序でも良いものである。

(演出変更決定手段140) 上記演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した演出要素(特殊演出)の順序を変更することにより、演出時間の調整をするためのものである。

【0198】上記演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の短縮操作に基づいて、演出時間の短縮を行うものである。この演出変更決定手段140は、演出順序記憶手段130に記憶した複数の演出要素(特殊演出)のうち、少なくとも一つの演出要素(特殊演出)を行わないことにより、演出時間の短縮を行う。そして、演出時間変更スイッチ14の中止操作に基づいて、演出の中止を行うものである。

【0199】すなわち、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ16は、演出時間変更スイッチ14として機能する。そして、かかる演出時間変更スイッチ14が操作されていない場合、当選演出及び入賞演出のいずれも、それぞれの通常演出が実施されることとなる。また、演出時間変更スイッチ14が1回、遊技者により操作され、いわゆる短縮操作が行われると、通常演出よりも、少なくとも一つの特殊演出を行わないことにより、演出時間が通常演出よりも短縮されている短縮演出が行われることとなる。また、演出時間変更スイッチ14が、さらにもう1回、遊技者により操作、いわゆる中止操作が行われると、当該演出の中止が行われることとなるものである。

【0200】具体的に、図4及び図5を用いて、BBゲームの当選演出を例として以下に説明する。当選抽選手段110の抽選結果、BBゲームに当選して、BBゲームの当選フラグが成立すると、BBゲームに関する当選演出が行われる。かかるBBゲームの当選演出の特殊演出の順序は、通常演出の場合、図4に示すように、特殊演出A→B→C→D→Eの順序となるように予め演出順序

記憶手段130に記憶されている。そして、ベットスイッチ16のメダル投入不可能時、すなわちベットスイッチ16を演出時間変更スイッチ14として利用可能なときに、遊技者が、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16の第1回目の操作を行うと、かかる操作が短縮操作となって、BBゲームの演出内容は、通常演出から短縮演出へ移行する。例えば、図4に示すように、通常演出の特殊演出Aが実施されているときに、短縮操作が行われると、その特殊演出Aは強制終了され、その後の特殊演出B、C、Dは省略されて、特殊演出Eだけが実施されることとなる。

【0201】また、図4に示すように、通常演出の特殊演出Aが実施されているときに、短縮操作に続けて、もう1回、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16を操作すると、かかる操作が中止操作となって、BBゲームの当選演出は、その特殊演出Aが強制終了され、その後の特殊演出も省略されて、かかる当選演出は、中止となる。

【0202】また、図5に示すように、BBゲームの当選演出において、通常演出の特殊演出A及びBの実施を経て、特殊演出Cが実施されているときに、上述した演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16による短縮操作が行われると、その特殊演出Cは強制終了され、その後の特殊演出Dは省略されて、特殊演出Eだけが実施されることとなる。

【0203】また、図5に示すように、BBゲームの当選演出において、通常演出の特殊演出A及びBの実施を経て、特殊演出Cが実施されているときに、短縮操作に続けて、もう1回、ベットスイッチ16を操作すると、かかる操作が中止操作となって、BBゲームの当選演出は、その特殊演出Cが強制終了され、その後の特殊演出も省略されて、かかる当選演出は、中止となる。

【0204】なお、ここで、演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14による短縮操作が通常演出中に行われると、当該通常演出中の特殊演出を強制終了させて、特殊演出Eだけを実施させるものであるが、演出変更決定手段140による短縮演出は、上述したものに限定されるものではなく、通常演出で実施される特殊演出よりも少なくとも一つの特演出が行われなければ良いものである。具体的には、例えば、図6に示すように、通常演出の特殊演出Aが実施されているときに、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16を使用して短縮操作が行われると、その特殊演出Aは強制終了され、その後の特殊演出B及びDが省略されて、特殊演出C-Eが実施されるように設定しても良いものである。

【0205】また、図6に示すように、通常演出の特殊演出Aが実施されているときに、短縮操作が行われ、かかる短縮演出に移行して、短縮演出中の特殊演出Cの途中で、もう1回、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16を操作すると、かかる操作が中止操作とな

って、BBゲームの当選演出は、その特殊演出Cが強制終了され、その後の特殊演出Eも省略されて、かかる当選演出は、中止となるように設定しても良いものである。

【0206】また、演出変更決定手段140は、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ16を演出時間変更スイッチ14として利用しているが、特にこれに限定されるものではなく、他の機能スイッチ19を演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。具体的には、演出変更決定手段140は、回転リール40の回転スタート操作不可能時におけるスタートスイッチ30を、演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。また、演出変更決定手段140は、回転リール40の回転停止操作不可能時におけるストップスイッチ50を、演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。また、演出変更決定手段140は、貯留したメダルの精算不可能時における精算スイッチ17を演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。さらに、演出変更決定手段140は、上述した複数の機能スイッチ19を、組み合わせて操作することにより、演出時間変更スイッチ14として利用しても良いものである。具体的には、例えば、ベットスイッチ16を押した状態で、ストップスイッチ50を操作することにより、演出時間の短縮となるような短縮操作となって、通常演出から短縮演出へ移行できるようなものを含むものである。かかる場合、回転リール40が回転しているような状態であっても、ストップスイッチ50を演出時間変更スイッチ14として利用することができ、演出時間変更スイッチ14の操作可能時間を拡大することができるものである。これにより、遊技者にとって、最も操作しやすい機能スイッチ19を、遊技中の任意のときに、いつでも、演出時間変更スイッチ14として利用することができ、演出時間変更スイッチ14の操作性を良好なものにすることができるものである。

【0207】(演出制御手段150) 上記演出制御手段150は、演出変更決定手段140の決定に基づいて、演出報知装置66を制御するためのものである。具体的には、演出制御手段150は、演出変更決定手段140の決定により決定された演出順序記憶手段130の特殊演出の順序に基づいて、演出要素記憶手段120からの各特殊演出のデータを、演出報知装置66に出力し、かかる演出報知装置66を制御するためのものである。

【0208】(遊技機10の動作) 次に、上記構成を備えた遊技機の通常遊技の動作の概略について、図7乃至図11に示したフローを用いて説明する。まず、図7に示すステップ100において、遊技メダルが投入されている状態か否かが判定される。そして、遊技メダルが投入されている状態でないと判定された場合、次のステップ101に進む。

【0209】ステップ101において、メダル投入口8より遊技メダルが投入されて、投入スイッチ15がONと

なっているか否かが判定される。そして、投入スイッチ15がONとなっていないと判定された場合、次のステップ102に進む。ステップ102において、ベットスイッチ16がONとなっているか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がONとなっていると判定された場合、次のステップ103に進む。

【0210】ステップ103において、スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ104に進む。ステップ104において、当選抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ105に進む。ステップ105において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ106に進む。

【0211】ステップ106において、当選抽選手段110の抽選結果、当選したか否かが判定される。そして、当選抽選手段110の抽選結果、当選していると判定された場合、次のステップ107に進む。ステップ107において、通常演出が実行される。そして、次のステップ108に進む。

【0212】ステップ108において、第1操作ストップスイッチ50、いわゆる、遊技者による第1番目の停止操作のストップスイッチ50がON状態になったか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていないと判定された場合、次のステップ109に進む。ステップ109において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ110に進む。

【0213】ステップ110において、通常演出が不実行となり、同時に、短縮演出が実行される。具体的には、通常演出が強制終了され、短縮演出へ移行するものである。そして、次のステップ111に進む。ステップ111において、第1操作ストップスイッチ50、いわゆる、遊技者による第1番目の停止操作のストップスイッチ50がON状態になったか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていないと判定された場合、次のステップ112に進む。

【0214】ステップ112において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ113に進む。ステップ113において、短縮演出が不実行となる。具体的には、短縮演出が強制終了され、当選演出が中止されるものである。そして、次のステップ114に進む。

【0215】ステップ114において、第1操作ストップスイッチ50、いわゆる、遊技者による第1番目の停止操作のストップスイッチ50がON状態になったか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていると判定された場合、次のステップ1

15に進む。ステップ115において、第1操作ストップスイッチ50の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ116に進む。

【0216】ステップ116において、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50が操作されることにより、それらのストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ117に進む。ステップ117において、第1操作ストップスイッチ50以外の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ118に進む。

【0217】ステップ118において、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50の操作が行われたか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50の操作が全て行われたと判定された場合、次のステップ119に進む。ステップ119において、当選図柄を所定の入賞有効ライン上に揃えることができて、入賞したか否かが判定される。そして、入賞していると判定された場合、次のステップ120に進む。

【0218】ステップ120において、当選図柄に相当する遊技メダルが払い出される。そして、次のステップ121に進む。ステップ121において、当選図柄に対応する入賞演出の通常演出が実行される。具体的には、例えば、BBゲームに入賞した場合、特殊演出A→B→C→D→E→F→Zが実施されるものである。そして、次のステップ122に進む。

【0219】ステップ122において、通常演出が終了したか否かが判定される。そして、通常演出が終了していないと判定された場合、次のステップ123に進む。ステップ123において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ124に進む。

【0220】ステップ124において、入賞演出の通常演出が不実行となり、同時に、入賞演出の短縮演出が実行される。具体的には、入賞演出の通常演出が強制終了され、入賞演出の短縮演出へ移行するものである。そして、次のステップ125に進む。ステップ125において、短縮演出が終了したか否かが判定される。そして、短縮演出が終了していないと判定された場合、次のステップ126に進む。

【0221】ステップ126において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ127に進む。ステップ127において、短縮演出が不実行となる。具体的には、入賞演出の短縮演出が強制終了され、全ての演出が中止されるものである。そして、次のステップ128に進む。

【0222】ステップ128において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場

合、次のステップ129に進む。ステップ129において、貯留メダル数を減じて、次の遊技のメダル投入に代える。そして、当該遊技が終了する。

【0223】前記ステップ100において、遊技メダルが投入されている状態であると判定された場合、次のステップ103に進む。前記ステップ101において、投入スイッチ15がONとなっていると判定された場合、ステップ103に進む。前記ステップ102において、ベットスイッチ16がONとなっていないと判定された場合、ステップ101に進む。

【0224】前記ステップ106において、当選抽選手段110の抽選結果、当選していないと判定された場合、次のステップ115に進む。前記ステップ108において、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていると判定された場合、ステップ115に進む。前記ステップ109において、ベットスイッチ16がON状態になっていないと判定された場合、ステップ107に進む。

【0225】前記ステップ111において、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていると判定された場合、ステップ115に進む。前記ステップ112において、ベットスイッチ16がON状態になっていないと判定された場合、ステップ110に進む。前記ステップ114において、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていないと判定された場合、ステップ113に進む。

【0226】前記ステップ118において、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50の操作が全て行われていないと判定された場合、ステップ116に進む。前記ステップ119において、入賞していないと判定された場合、当該遊技は終了する。

【0227】前記ステップ122において、通常演出が終了していると判定された場合、当該遊技は終了する。前記ステップ123において、ベットスイッチ16がON状態になっていないと判定された場合、ステップ121に進む。前記ステップ125において、短縮演出が終了していると判定された場合、当該遊技は終了する。

【0228】前記ステップ126において、ベットスイッチ16がON状態になっていないと判定された場合、ステップ124に進む。前記ステップ128において、ベットスイッチ16がON状態になっていないと判定された場合、ステップ127に進む。なお、ここで、特にフローで図示しないが、ステップ128を省略しても良いものである。これにより、ステップ126で演出時間変更スイッチ14であるベットスイッチ16の中止操作により、短縮演出が強制終了され、演出が中止されるとともに、貯留メダル数を減じて、次の遊技のメダル投入まで実施することができるものである。

【0229】上述したステップ104の当選抽選手段110による抽選処理について、図10のフローを用いて説明する。ステップ200において、当選抽選手段110の

乱数発生手段111により発生された乱数の中から乱数抽出手段112により乱数が抽出される。そして、次のステップ201に進む。

【0230】ステップ201において、抽出された乱数が乱数抽出手段112の内部に記憶される。そして、次のステップ202に進む。ステップ202において、判定手段114により、抽出された乱数と、当選判定テーブル113の当選判定領域データとの比較が行われる。そして、次のステップ203に進む。

【0231】ステップ203において、判定手段114により、抽出された乱数が、当選判定テーブル113のどの当選領域に含まれるか決定され、抽選処理の評価が決定される。そして、次のステップ204に進む。ステップ204において、所定の図柄の蹴飛ばしと、所定図柄の引き込みとが設定される。そして、抽選処理が終了する。

【0232】上述したステップ115及びステップ117の回転リール40の回転停止処理について、図11を用いて説明する。ステップ300において、所定の図柄に対して、蹴飛ばしの設定が達成されたか否かが判定される。そして、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていないと判定された場合、次のステップ301に進む。

【0233】ステップ301において、1個の図柄分だけ、回転リール40を回転させる。すなわち、1個の図柄分だけ蹴飛ばしを行う。そして、次のステップ302に進む。ステップ302において、上述した1個の図柄分だけ回転リール40を回転させた当該図柄の数がストップスイッチ50の操作後の4個目に該当するか否かが判定される。そして、ストップスイッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目の場合には、次のステップ303に進む。

【0234】ステップ303において、回転リール40の回転を停止させる。これにより、メダル投入から回転リール40の回転停止までの遊技機10の動作が終了する。前記ステップ300において、所定の図柄の蹴飛ばしの設定が達成されていると判定された場合、次のステップ304に進む。ステップ304において、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されているか否かが判定される。そして、いずれかの図柄に対して引き込みが設定されていると判定された場合、次のステップ305に進む。

【0235】ステップ305において、引き込み設定が達成されたか否かが判定される。そして、引き込み設定が達成されたと判定された場合、次のステップ303に進む。前記ステップ304において、いずれの図柄に対しても引き込みが設定されていないと判定された場合、ステップ303に進む。

【0236】前記ステップ305において、引き込み設定が達成されていないと判定された場合、ステップ301に進む。前記ステップ302において、ストップスイ

ッチ50を操作した後、1図柄ずつ回転リール40を回転させてずらした図柄の数が4個目でない場合には、ステップ300に戻る。

【0237】なお、上述した実施の形態において、回転リール40の停止処理に関してステップ301乃至ステップ305で説明しているが、この例は、引き込み範囲図柄のうち、基準位置から近い図柄から条件を調査する、いわゆる最小引き込み停止制御の例である。逆に、引き込み範囲図柄のうち、基準位置から遠い図柄から条件を調査する、いわゆる最大引き込み停止制御としても良い。

【0238】更には、例えば、ストップスイッチ50を押すタイミングで予め定めたテーブルに従って回転リール40の停止位置を決定する、いわゆるテーブル停止制御の方法によるものでも良いものである。このテーブル停止制御は、当選フラグ成立の有無や、当選フラグ成立中の当選図柄に基づいた複数のテーブルを有し、この複数のテーブルから適宜、遊技状況に応じたテーブルが選択されるものである。

【0239】また、この遊技機10は、複数の図柄61を変動表示又は停止表示させるための図柄表示手段、乱数を用いて当選図柄61の抽選を行うための当選抽選手段110、前記当選抽選手段110の抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段の当選図柄61を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与する制御手段、前記当選抽選手段110の当選抽選結果に関する情報又は入賞結果に関する情報を演出により報知するための演出報知手段、前記演出報知手段の演出を構成する複数の演出要素の内容を記憶するための演出要素記憶手段120、前記演出要素記憶手段120に記憶した演出要素のうち、前記演出報知装置66により実施する演出要素の順序を記憶するための演出順序記憶手段130、演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能な演出時間操作変更手段、前記演出時間変更手段の操作に基づいて、前記演出順序記憶手段130に記憶した演出要素の順序を変更することにより、演出時間の変更が可能な演出変更決定手段140、前記演出変更決定手段140の決定に基づいて、前記演出報知装置66を制御するための演出制御手段150として機能させるための遊技機用プログラムによって制御することができる。

【0240】この制御手段は、具体的には、図1に示す通常遊技制御手段70や、特定導入遊技制御手段91及び特定遊技制御手段101からなる特別遊技制御手段80を含むものである。また、この遊技機10は、上述した遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を用いて制御することもできる。

【0241】なお、図柄表示手段は、複数の図柄を変動表示又は停止表示させるための手段をいう。また、この図柄表示手段は、例えば、周囲に複数の図柄を表示した現実の回転リール40を用い、この回転リール40の回転を

制御するようにして形成することができる。また、この図柄表示手段は、例えば、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置を用い、この画像表示装置に複数の図柄を順次表示させるようにして形成することもできる。

【0242】ここで、この遊技機用プログラムを用いて現実の遊技機10を制御しようとする場合には、「制御手段」は、当選抽選手段110の抽選結果が当選である場合に前記図柄表示手段の当選図柄を停止表示させたことを条件として入賞して遊技者に利益を付与する制御装置20となるものである。また、かかる場合には、制御手段は、例えば、ホッパーユニット65を駆動させて遊技者に対して現実の遊技メダルの払い出しを行うように形成することができる。

【0243】また、この遊技機用プログラムを用いて業務用或いは家庭用テレビゲーム機等を制御しようとする場合には、現実の遊技メダルの払い出しを行い得ないので、この制御手段は、例えば、液晶ディスプレイやCRT等の画像表示装置に遊技メダルの枚数を増やすような画像を表示するように形成することができる。

(第二の実施の形態) 本実施の形態は、演出変更決定手段140が、演出時間変更スイッチ14の操作に基づいて、演出時間の延長や、演出の繰り返しを行うようにしたことを特徴とするものである。

【0244】具体的には、演出変更決定手段140は、図15に示すように、演出時間変更スイッチ14の延長操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した複数の演出要素のうち、少なくとも一つの演出要素を繰り返し行うことにより、演出時間の延長を行うものである。また、演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の繰り返し操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した全ての演出要素を繰り返し行うことにより、演出の繰り返しを行うものである。

【0245】その他の構成は、第一の実施の形態と同様であって、それらの説明を省略する。以下、第一の実施の形態と異なる点を主として、説明する。

(ベットスイッチ16) 上記ベットスイッチ16は、図2に示すように、回転リール40の下方に位置するスイッチであって、貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるためのものである。そして、このベットスイッチ16は、上述したように、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ16を、演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能な演出時間変更スイッチ14として利用できるものである。

【0246】上記演出時間変更スイッチ14として機能中のベットスイッチ16は、当選フラグが成立している状態である当選時の演出である当選演出と、当該当選図柄を所定の入賞有効ライン上に揃えることができた状態の入賞時の入賞演出との両方の演出に対して、演出時間を変更可能な演出時間変更スイッチ14として機能可能に設定されている。

【0247】そして、当選演出及び入賞演出のいずれの場合も、上記演出時間変更スイッチ14として機能中のベットスイッチ16に対して、第1回目の押下操作である、いわゆる延長操作が行われると、演出変更決定手段140により、演出時間の延長が行われ、延長演出が実施されるように設定されている。そして、当選演出及び入賞演出のいずれの場合も、上記演出時間変更スイッチ14として機能中のベットスイッチ16に対して、第2回目の押下操作である、いわゆる繰返し操作が行われると、演出変更決定手段140により、演出の繰返しが行われるように設定されている。

【0248】そして、入賞演出の場合は、さらに、続けて、ベットスイッチ16に第3回目の押下操作を行うと、貯留メダル数を減じて、次の遊技のメダル投入に代えることができるように設定されている。また、ここで、本実施の形態に係るベットスイッチ16は、1回の操作により、最大投入可能枚数（例えば3枚）の貯留メダル数を減じてメダル投入に代えるものであり、いわゆるMAXベットスイッチを意味するものである。もちろん、ベットスイッチ16を、MAXベットスイッチの代わりに、1回の操作により1枚毎にメダル投入に代える1枚ベットスイッチや、1回の操作により2枚のメダル投入に代える2枚ベットスイッチにしても良いものである。

【0249】（演出順序記憶手段130）上記演出順序記憶手段130は、演出要素記憶手段120に記憶した演出要素（特殊演出A乃至Z）のうち、演出報知装置66により実施する演出要素の順序を記憶するためのものである。ここで、演出要素記憶手段120には、演出要素として、図3に示すように、特殊演出A乃至Zの演出内容が記憶されている。そして、例えば、BBゲームの当選の際、図15に示すように、通常演出として、特殊演出A、B、C、Dが、A→B→C→Dの順序で記憶され、延長演出として、特殊演出A→B→C→D→A→Bが記憶され、繰返し演出として、特殊演出A→B→C→D→A→B→C→Dが記憶されている。

【0250】具体的には、かかる当選演出の通常演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲームの当選演出は、特殊演出A→B→C→Dが記憶され、RBゲームの当選演出は、特殊演出B→C→Dが記憶され、ベルの当選演出は、特殊演出C→D→Eが記憶され、プラムの当選演出は、特殊演出D→Eが記憶され、チェリーの当選演出は、特殊演出C→Eが記憶され、リプレイの当選演出は、特殊演出B→Eが記憶されているものである。

【0251】かかる当選演出の延長演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲーム当選の延長演出は、特殊演出A→B→C→D→A→Bが記憶され、RBゲーム当選の延長演出は、特殊演出B→C→D→Bが記憶され、ベル当選の延長演出は、特殊演出C→D→E→Cが記憶され、プラム当選の延長演出は、特殊

演出D→E→Dが記憶され、チェリー当選の延長演出は、特殊演出C→E→Cが記憶され、リプレイ当選の延長演出は、特殊演出B→E→Bが記憶されているものである。

【0252】かかる当選演出の繰返し演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲーム当選の繰返し演出は、特殊演出A→B→C→D→A→B→C→Dが記憶され、RBゲーム当選の繰返し演出は、特殊演出B→C→D→B→C→Dが記憶され、ベル当選の繰返し演出は、特殊演出C→D→E→C→D→Eが記憶され、プラム当選の繰返し演出は、特殊演出D→E→D→Eが記憶され、チェリー当選の繰返し演出は、特殊演出C→E→C→Eが記憶され、リプレイ当選の繰返し演出は、特殊演出B→E→B→Eが記憶されているものである。

【0253】また、入賞演出の通常演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲームの入賞演出は、特殊演出A→B→C→D→E→F→Zが記憶され、RBゲームの入賞演出は、特殊演出B→C→D→E→F→Zが記憶され、ベルの入賞演出は、特殊演出C→D→E→F→Zが記憶され、プラムの入賞演出は、特殊演出D→E→Fが記憶され、チェリーの入賞演出は、特殊演出C→E→Fが記憶され、リプレイの入賞演出は、特殊演出B→E→Fが記憶されているものである。

【0254】かかる入賞演出の延長演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲーム入賞の延長演出は、特殊演出A→B→C→D→E→F→Z→A→Bが記憶され、RBゲーム入賞の延長演出は、特殊演出B→C→D→E→F→Z→Bが記憶され、ベル入賞の延長演出は、特殊演出C→D→E→F→Z→Cが記憶され、プラム入賞の延長演出は、特殊演出D→E→F→Dが記憶され、チェリー入賞の延長演出は、特殊演出C→E→F→Cが記憶され、リプレイ入賞の延長演出は、特殊演出B→E→F→Bが記憶されているものである。

【0255】かかる入賞演出の繰返し演出は、以下のような演出要素の順序が記憶されている。BBゲーム入賞の繰返し演出は、特殊演出A→B→C→D→E→F→Z→A→B→C→D→E→F→Zが記憶され、RBゲーム入賞の繰返し演出は、特殊演出B→C→D→E→F→Z→B→C→D→E→F→Zが記憶され、ベル入賞の繰返し演出は、特殊演出C→D→E→F→Z→C→D→E→F→Zが記憶され、プラム入賞の繰返し演出は、特殊演出D→E→F→D→E→Fが記憶され、チェリー入賞の繰返し演出は、特殊演出C→E→F→C→E→Fが記憶され、リプレイ入賞の繰返し演出は、特殊演出B→E→F→B→E→Fが記憶されているものである。

【0256】もちろん、上述したBBゲーム等の当選演出及び入賞演出の特殊演出の順序は、これに限定されるものではなく、他の予め設定した順列でも良いものであ

る。

〔演出変更決定手段140〕上記演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した演出要素（特殊演出）の順序を変更することにより、演出時間の調整をするためのものである。

【0257】上記演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の第1回目の操作である延長操作に基づいて、演出時間の延長を行うものである。この演出変更決定手段140は、演出順序記憶手段130に記憶した複数の演出要素（特殊演出）のうち、少なくとも一つの演出要素（特殊演出）を繰り返し行うことにより、演出時間の延長を行う。

【0258】上記演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の第2回目の操作である繰り返し操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した全ての演出要素（特殊演出）を繰り返すことにより、演出の繰り返しを行うものである。すなわち、当選演出及び入賞演出のいずれの場合も、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ16は、演出時間変更スイッチ14として機能する。そして、かかる演出時間変更スイッチ14が操作されていない場合、当選演出及び入賞演出のいずれも、それぞれの通常演出が実施されることとなる。

【0259】そして、当選演出及び入賞演出のいずれの場合も、演出時間変更スイッチ14が1回、遊技者により操作され、いわゆる延長操作が行われると、通常演出よりも、少なくとも一つの特殊演出を繰り返し行うことにより、演出時間が通常演出よりも延長される延長演出が行われることとなる。そして、当選演出及び入賞演出のいずれの場合も、演出時間変更スイッチ14が、さらにもう1回、遊技者により操作、いわゆる繰り返し操作が行われると、当該演出の繰り返しが行われることとなるものである。

【0260】具体的に、図15を用いて、BBゲームの当選演出を例として以下に説明する。当選抽選手段110の抽選結果、BBゲームに当選して、BBゲームの当選フラグが成立すると、BBゲームに関する当選演出が行われる。かかるBBゲームの当選演出の特殊演出の順序は、通常演出の場合、図15に示すように、特殊演出A→B→C→Dの順序となるように予め演出順序記憶手段130に記憶されている。そして、ベットスイッチ16のメダル投入不可能時、すなわちベットスイッチ16を演出時間変更スイッチ14として利用可能なときに、遊技者が、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16の第1回目の操作を行うと、かかる操作が延長操作となつて、BBゲームの演出内容は、通常演出から延長演出へ移行する。例えば、図15に示すように、通常演出の特殊演出Aが実施されているときに、延長操作が行われると、延長演出に移行する。そして、特殊演出A→B→C→D→A→Bからなる延長演出が実施される。

【0261】また、図15に示すように、通常演出の特殊演出Aが実施されているときに、延長操作に続けて、もう1回、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16を操作すると、かかる操作が、いわゆる繰り返し操作となつて、BBゲームの当選演出は、繰り返し演出へ移行する。そして、特殊演出A→B→C→D→A→B→C→Dからなる延長演出が実施される。

【0262】また、特に図示しないが、BBゲームの当選演出において、通常演出の特殊演出A及びBの実施を経て、特殊演出Cが実施されているときに、上述した演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16による延長操作が行われると、その特殊演出Cから、延長演出へ移行し、その後、特殊演出C→D→A→Bからなる延長演出が実施される。

【0263】また、特に図示しないが、BBゲームの当選演出において、通常演出の特殊演出A及びBの実施を経て、特殊演出Cが実施されているときに、延長操作に続けて、もう1回、演出時間変更スイッチ14としてのベットスイッチ16を操作すると、かかる操作が、いわゆる繰り返し操作となつて、その特殊演出Cから、繰り返し演出へ移行し、その後、特殊演出C→D→A→B→C→Dからなる繰り返し演出が実施される。

【0264】（遊技機10の動作）次に、上記構成を備えた遊技機の通常遊技の動作の概略について、図12乃至図14に示したフローを用いて説明する。先ず、図12に示すステップ400において、遊技メダルが投入されている状態か否かが判定される。そして、遊技メダルが投入されている状態でないと判定された場合、次のステップ401に進む。

【0265】ステップ401において、メダル投入口18より遊技メダルが投入されて、投入スイッチ15がONとなっているか否かが判定される。そして、投入スイッチ15がONとなっていないと判定された場合、次のステップ402に進む。ステップ402において、ベットスイッチ16がONとなっているか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がONとなっていると判定された場合、次のステップ403に進む。

【0266】ステップ403において、スタートスイッチ30が操作されることにより、スタートスイッチ30がONとなる。そして、次のステップ404に進む。ステップ404において、当選抽選手段110により抽選処理が行われる。そして、次のステップ405に進む。ステップ405において、回転リール40の回転が開始する。そして、次のステップ406に進む。

【0267】ステップ406において、当選抽選手段110の抽選結果、当選したか否かが判定される。そして、当選抽選手段110の抽選結果、当選していると判定された場合、次のステップ407に進む。ステップ407において、通常演出が実行される。具体的には、例えば、BBゲームに当選したような場合には、BBゲームの通

常演出である特殊演出A→B→C→Dが実施されるものである。そして、次のステップ408に進む。

【0268】ステップ408において、第1操作ストップスイッチ50、いわゆる、遊技者による第1番目の停止操作のストップスイッチ50がON状態になったか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていないと判定された場合、次のステップ409に進む。ステップ409において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ410に進む。

【0269】ステップ410において、通常演出が不実行となり、同時に、延長演出が実行される。具体的には、例えば、BBゲームに当選したような場合は、通常演出(特殊演出A→B→C→D)が途中で強制終了され、延長演出(特殊演出A→B→C→D→A→B)へ移行するものである。そして、次のステップ411に進む。ステップ411において、第1操作ストップスイッチ50、いわゆる、遊技者による第1番目の停止操作のストップスイッチ50がON状態になったか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていないと判定された場合、次のステップ412に進む。

【0270】ステップ412において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ413に進む。ステップ413において、延長演出が不実行となり、同時に、繰返し演出が実行される。具体的には、例えば、BBゲームに当選しているような場合、BBゲームの当選演出の延長演出である特殊演出A→B→C→D→A→Bが途中で強制終了され、その後は、その繰返し演出である特殊演出A→B→C→D→A→B→C→Dへ移行するものである。そして、次のステップ414に進む。

【0271】ステップ414において、第1操作ストップスイッチ50、いわゆる、第1番目の停止操作のストップスイッチ50がON状態になったか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていると判定された場合、次のステップ415に進む。ステップ415において、第1操作ストップスイッチ50の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ416に進む。

【0272】ステップ416において、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50が操作されることにより、それらのストップスイッチ50がONとなる。そして、次のステップ417に進む。ステップ417において、第1操作ストップスイッチ50以外の回転停止処理が行われる。そして、次のステップ418に進む。

【0273】ステップ418において、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50の操作が行われ

たか否かが判定される。そして、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50の操作が全て行われたと判定された場合、次のステップ419に進む。ステップ419において、当選図柄を所定の入賞有効ライン上に揃えることができ、入賞したか否かが判定される。そして、入賞していると判定された場合、次のステップ420に進む。

【0274】ステップ420において、当選図柄に相当する遊技メダルが払い出される。そして、次のステップ421に進む。ステップ421において、当選図柄に対応する入賞演出の通常演出が実行される。具体的には、例えば、BBゲームに入賞した場合、特殊演出A→B→C→D→E→F→Zが実施されるものである。そして、次のステップ422に進む。

【0275】ステップ422において、通常演出が終了したか否かが判定される。そして、通常演出が終了していないと判定された場合、次のステップ423に進む。ステップ423において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ424に進む。

【0276】ステップ424において、入賞演出の通常演出が不実行となり、同時に、短縮演出が実行される。具体的には、例えば、BBゲームに入賞し、BBゲーム入賞時の通常演出である特殊演出A→B→C→D→E→F→Zが、途中で強制終了され、BBゲーム入賞時の延長演出である特殊演出A→B→C→D→E→F→Z→A→Bへ移行するものである。そして、次のステップ425に進む。

【0277】ステップ425において、延長演出が終了したか否かが判定される。そして、延長演出が終了していないと判定された場合、次のステップ426に進む。ステップ426において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、次のステップ427に進む。

【0278】ステップ427において、延長演出が不実行となり、同時に、繰返し演出が実行される。具体的には、例えば、BBゲームに入賞した場合、BBゲームの延長演出である特殊演出A→B→C→D→E→F→Z→A→Bが途中で強制終了される。そして、BBゲームの繰返し演出である特殊演出A→B→C→D→E→F→Z→A→B→C→D→E→F→Zが実施されるものである。そして、次のステップ428に進む。

【0279】ステップ428において、繰返し演出が終了したか否かが判定される。そして、繰返し演出が終了していないと判定された場合、次のステップ429に進む。ステップ429において、ベットスイッチ16がON状態になったか否かが判定される。そして、ベットスイッチ16がON状態になっていると判定された場合、

次のステップ430に進む。

【0280】ステップ430において、貯留メダル数を減じて、次の遊技のメダル投入に代える。そして、当該遊技が終了する。前記ステップ400において、遊技メダルが投入されている状態であると判定された場合、次のステップ403に進む。前記ステップ401において、投入スイッチ15がONとなっていると判定された場合、ステップ403に進む。

【0281】前記ステップ402において、ベットスイッチ16がONとなっていないと判定された場合、ステップ401に進む。前記ステップ406において、当選抽選手段110の抽選結果、当選していないと判定された場合、次のステップ415に進む。前記ステップ408において、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていると判定された場合、ステップ415に進む。

【0282】前記ステップ409において、ベットスイッチ16がON状態となっていないと判定された場合、ステップ407に進む。前記ステップ411において、第1操作ストップスイッチ50がON状態になっていると判定された場合、ステップ415に進む。前記ステップ412において、ベットスイッチ16がON状態となっていないと判定された場合、ステップ410に進む。

【0283】前記ステップ414において、第1操作ストップスイッチ50がON状態となっていないと判定された場合、ステップ413に進む。前記ステップ418において、第1操作ストップスイッチ50以外のストップスイッチ50の操作が全て行われていないと判定された場合、ステップ416に進む。

【0284】前記ステップ419において、入賞していないと判定された場合、当該遊技は終了する。前記ステップ422において、通常演出が終了していると判定された場合、当該遊技は終了する。前記ステップ423において、ベットスイッチ16がON状態となっていないと判定された場合、ステップ421に進む。

【0285】前記ステップ425において、延長演出が終了していると判定された場合、当該遊技は終了する。前記ステップ426において、ベットスイッチ16がON状態となっていないと判定された場合、ステップ424に進む。前記ステップ428において、繰返し演出が終了していると判定された場合、当該遊技は終了する。

【0286】前記ステップ429において、ベットスイッチ16がON状態となっていないと判定された場合、ステップ427に進む。前記ステップ404の当選抽選手段110による当選抽選処理は、第一の実施の形態のステップ104の説明であるステップ200乃至204と同一であるため、説明を省略する。

【0287】前記ステップ415及びステップ417の回転リール40の回転停止処理は、第一の実施の形態のステップ115及びステップ117の説明であるステップ300乃至305と同一であるため、それらの説明を省

略する。

(第三の実施の形態) 図16は、本実施の形態に係る通常演出と短縮演出との概略説明図を示すものである。

【0288】本実施の形態は、演出要素が画像データであることを特徴とするものである。すなわち、演出要素は、第一の実施の形態で説明した図3に示すような特殊演出A乃至Z等ではなく、液晶表示装置からなる表示装置68に直接、表示可能な画像データからなるものである。そして、当選演出や、入賞演出等の演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものである。そして、演出変更決定手段140が、演出を構成する画像データのうち、所定の画像データの表示を選択して行うことにより、演出時間を短縮しているものである。その他の構成は、第一の実施の形態と略同様であるため、詳細な説明は省略する。以下、第一の実施の形態と異なる点を主として説明する。

【0289】具体的には、本実施の形態に係る演出報知装置66は、液晶表示装置からなる表示装置68であって、当選演出や入賞演出を、演出制御手段150を介して、前記画像データを所定の順序に表示することにより行うものである。演出時間変更スイッチ14は、メダル投入不可能時におけるベットスイッチ16を使用するものであって、演出時間の変更を行うために遊技者が操作可能なものである。もちろん、第一の実施の形態で説明したように、他の機能スイッチ19を、演出時間変更スイッチ14として使用しても良いものである。

【0290】演出要素記憶手段120は、当選演出や入賞演出等に使用する演出要素の内容、すなわち画像データの内容を記憶している。具体的には、例えば、BBゲームの当選演出では、図16に示すように、画像データ1乃至30のそれぞれの画像の表示内容を記憶しているものである。演出順序記憶手段130は、演出要素記憶手段120に記憶した画像データのうち、演出報知装置66により表示する画像データの順序を記憶するものである。具体的には、例えば、BBゲームの当選演出の通常演出の場合、図16に示すように、画像データの表示順序を、画像データ1、2、3、・・・29、30の順序で記憶している。また、BBゲームの当選演出の短縮演出の場合、図16に示すように、画像データの表示順序を、通常演出の画像データの表示順序から奇数番号の画像データ1、3、5、7、9、・・・25、27、29の順序で記憶しているものである。

【0291】演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した画像データの表示順序を変更することにより、演出時間の調整が可能なものである。そして、この演出変更決定手段140は、かかる演出を構成する複数の画像データのうち、所定の画像データの表示を選択したものに変更することにより、演出時間を短縮可能なものである。具体的には、図16に示すように、画像データ1、

2、3・・・29、30の通常演出から、画像データ1、3、5、7・・・27、29の短縮演出に変更することにより、通常演出では、画像個数30個で、演出時間がN秒であるのに対して、短縮演出では、画像個数15個で、演出時間がN/2秒となって、演出時間を半分に縮めている。

【0292】本実施の形態は、演出変更決定手段140が、通常演出の画像データの表示順序から奇数番号の画像データの表示を選択することにより、演出時間を半分に短縮している。すなわち、かかる短縮演出は、通常演出と比較して、画像データ数の略半分の演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出で使用する画像データの奇数番号のものを、共通して使用している。このため、短縮演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に短縮演出を形成することができる。また、通常演出と短縮演出との一部を共通して使用しているため、演出内容の画像データを記憶する記憶容量を節約することができる。

【0293】(第四の実施の形態)図17は、本実施の形態に係る通常演出と短縮演出との概略説明図を示すものである。本実施の形態は、第三の実施の形態と同様に、演出要素が画像データであり、演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものである。そして、演出変更決定手段140が、前記画像データの順序を、演出を構成する画像データのうちから、所定の画像データの表示を選択したものに変更することにより、演出時間を短縮するものである。そして、この演出変更決定手段140は、画像データのうちから、画像データの表示内容の 카테고리によって分類される画像データ群の中から選択してあるものに変更することにより、演出時間を短縮していることに特徴を有するものである。その他の構成は、第一及び第三の実施の形態と略同様であるため、詳細な説明は省略する。

【0294】本実施の形態に係る遊技機10は、具体的には、BBゲーム当選の当選演出の場合、図17において、通常演出の画像データ1乃至30は、キャラクターA、B、C、D及びEが、マラソンをする動画像を示している。そして、画像データ1乃至5は、キャラクターAがマラソンをしている画像群を示し、画像データ6乃至10は、キャラクターBがマラソンをしている画像群を示し、画像データ11乃至19は、キャラクターCがマラソンをしている画像群を示し、画像データ20乃至24は、キャラクターDがマラソンをしている画像群を示し、画像データ26乃至30は、キャラクターEがマラソンをしている画像群を示している。それぞれの画像群には、互いに一部共通するキャラクターが配置しており、この一部共通するキャラクターを参考にして、これらの画像群に対して所定の並べ替えを想定すると、マラソンのランナーのトップからビリまでが、現在の順位の順番に並ぶように設定されているものである。そして、

BBゲーム当選の当選演出の場合、上記画像データの並べ替えを遊技者が頭の中で想定することにより、各キャラクターの順位を推定することができる。そして、先頭を走るキャラクターがどれになるかで、当選や入賞を報知可能なものである。例えば、キャラクターCがトップを走っている場合、BBゲームの当選を意味するものとなる。これにより、当選抽選手段110の抽選結果、BBゲームが当選していることを遊技者が知ることができる。なお、キャラクターCがトップを走ることにより、BBゲーム当選であること等の情報は、遊技機10の前面に貼付されている遊技内容の説明内に記載されているものである。

【0295】そして、BBゲーム当選の短縮演出の場合、各キャラクターが走っている画像群の最後の画像(画像データ5、10、19、24及び30)だけを選択して表示するようなものである。これにより、遊技者は、最終的な各キャラクターの順位の情報を得ることができるものである。

(第五の実施の形態)図18は、第五の実施の形態に係る通常演出と短縮演出との概略説明図を示すものである。

【0296】本実施の形態に係る演出要素も、画像データであって、演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものである。そして、遊技機10は、前記演出を構成する複数の画像データの中から、乱数を用いて、表示する画像データの抽選を行うための画像データ抽選手段を備えている。前記演出変更決定手段は、画像データの表示順序を、演出を構成する複数の画像データのうち、画像データ抽選手段の抽選結果、選択された画像データを表示するものに変更することにより、演出時間を短縮することを特徴を有するものである。その他の構成は、第一及び第三の実施の形態と略同様であるため、詳細な説明は省略する。

【0297】具体的には、演出順序記憶手段130は、例えば、BBゲーム当選の場合、その通常演出を、図18に示すように、予め設定された画像データ1乃至30として、その順序で記憶されている。そして、BBゲームの当選の場合、画像データ抽選手段が、所定の当選確率に基づいて乱数を用いた抽選により、かかる画像データ1乃至30のうちから、任意の5個の画像データ、例えば、図18に示すような画像データ10、5、25、16及び9を採取する。そして、この画像データ抽選手段により採取された5個の画像データの順列が、BBゲーム当選の短縮演出として、演出順序記憶手段130に記憶されるものである。そして、かかる状態において、演出時間変更スイッチ14が遊技者に操作されることにより、通常演出から短縮演出へ移行するように設定されているものである。

【0298】本実施の形態は、画像データ抽選手段による乱数を用いた抽選により、短縮演出に使用する画像デ

ータ(例えば、図18に示す画像データ10、5、25、16及び9)が選択されている。なお、本実施の形態に係る画像データは、第四の実施の形態で説明したキャラクターA乃至Eのマラソンを表示するものである。このため、短縮演出に使用される画像データの選択に意外性を付与することができ、短縮演出の内容を変化させることができる。すなわち、画像データ抽選手段の乱数を用いた抽選により短縮演出の画像データを採取しているため、採取結果は、各画像データ群の中から、必ずしも代表するものが採取される訳ではなく、所定の画像データ群が採取されない場合や、同一の画像データ群から複数個、集中して採取されるような場合もある。このため、短縮演出において、キャラクターの順位を推察して、所定の当選を認識することができるか否かを変化させることができ、遊技を興味溢れるものにすることができる。

【0299】(第六の実施の形態)図19及び図20は、第六の実施の形態に係る通常演出と延長演出との概略説明図を示すものである。本実施の形態は、第二の実施の形態と同様に、演出変更決定手段140が、演出時間変更スイッチ14の操作に基づいて、演出時間の延長や、演出の繰り返しを行うようにしたことを特徴とするものである。

【0300】具体的には、演出変更決定手段140は、図19に示すように、演出時間変更スイッチ14の延長操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した複数の演出要素である画像データを、それぞれ繰り返して行うことにより、演出時間の延長を行うものである。また、演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の繰り返し操作に基づいて、演出順序記憶手段130に記憶した全ての演出要素を繰り返し行うことにより、演出の繰り返しを行うものである。

【0301】そして、本実施の形態に係る演出要素は、画像データであって、演出は、複数の画像データを所定の順序に表示するものである。そして、演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の延長操作に基づいて、例えば、BBゲーム入賞の場合、図19に示すように、通常演出を構成する複数の画像データ1乃至15のうち、それぞれの画像データの表示を繰り返したものに變更することにより、演出時間の延長(N秒→2N秒)を行うものである。

【0302】また、演出変更決定手段140は、演出時間変更スイッチ14の繰り返し操作に基づいて、例えば、BBゲーム入賞の場合、図20に示すように、通常演出を構成する複数の画像データ1乃至15のうち、全ての画像データの表示を繰り返したものに變更することにより、演出時間の延長(N秒→2N秒)を行うものである。

【0303】本実施の形態は、演出変更決定手段140が、通常演出のそれぞれの画像データの表示を、それぞ

れ1回ずつ繰り返すことにより、演出時間の延長(N秒→2N秒)を行っている。すなわち、かかる演出時間の延長は、通常演出と比較して、演出時間の長い演出を、最初から別個独立に形成するのではなく、通常演出の一部を、共通して繰り返し使用している。このため、延長演出を、最初から別個独立に形成するようなものと比較して、簡単に延長演出を形成することができる。また、通常演出と延長演出との一部を共通して使用することができるため、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができる。

【0304】(第七の実施の形態)上述した第一乃至第六の実施の形態において、演出要素の順序を、他の順序のものに変更することにより、演出時間の長短の調整を行っている。本実施の形態は、クロックパルスからなるクロック信号の周波数を、変化させることにより、演出時間の調整を行うようにしたものである。

【0305】すなわち、演出要素である特殊演出の実施時間や、画像データの表示時間等の動作のタイミングをとるための信号を、水晶発振器(クロックジェネレータ)を用いて、発生させている。かかるクロック信号は、電圧の波の形でクロック信号として、正確に一定の間隔で送り出されている。かかるクロック信号の周波数を、通常演出時に使用する通常クロック信号と、この通常クロック信号よりも周波数の数値が大きい高周波数クロック信号と、通常クロック信号よりも周波数の数値が小さい低周波数クロック信号との三つのうちの、いずれかに變更させることにより、処理速度を変化させて演出時間を調整するものである。

【0306】図21は、本実施の形態に係る遊技機の入力、制御及び出力のブロック図を示すものである。本実施の形態に係る遊技機10は、図21に示すように、上述した第一の実施の形態の構成と比較して、使用機器の動作タイミングをとるための周波数の異なるクロック信号を発生可能なクロック信号発生手段180と、このクロック信号発生手段180からのクロック信号の周波数の變更を行うために遊技者が操作可能なクロック周波数変更スイッチ160と、このクロック周波数変更スイッチ160の操作に基づいて、クロック信号の周波数を變更するためのクロック周波数変更手段170と、このクロック周波数変更手段170の變更に基づいたクロック信号により、演出報知装置66を制御するための演出制御手段150とを備えているものである。

【0307】(クロック信号発生手段180)上記クロック信号発生手段180は、使用機器の動作タイミングをとるための周波数の異なるクロック信号を発生可能なものである。具体的には、クロック信号発生手段180は、通常の周波数のクロック信号を発生させるための通常周波数発生手段182と、この通常周波数発生手段182から発生するクロック信号の周波数よりも低周波数のクロック信号を発生させるための低周波数発生手段181と、前記通

常周波数発生手段182から発生するクロック信号の周波数よりも高周波数のクロック信号を発生させるための高周波数発生手段183とを備えている。この低周波数発生手段181、通常周波数発生手段182及び高周波数発生手段183は、それぞれの周波数を発生可能な水晶共振器（クロックジェネレータ）を有しているものである。もちろん、周波数の異なるクロック信号の発生は、上述したもの限定されるものではなく、他の方法によるものでも良いものである。

【0308】（クロック周波数変更スイッチ160）上記クロック周波数変更スイッチ160は、特に図示しないが、遊技者が操作可能であって、通常周波数よりも高周波数へ変更するための高周波数移行操作と、低周波数へ変更するための低周波数移行操作と、高周波数又は低周波数から通常周波数へ変更するための通常周波数移行操作との三つの操作方法を有しているものである。具体的には、スタートスイッチ30と同様のレバーを設けて、上方に向かってレバーを操作すると高周波数移行操作となり、下方に向かってレバーを操作すると低周波数移行操作となり、左右いずれかの横方向に向かってレバーを操作すると通常周波数移行操作となるものである。

【0309】（クロック周波数変更手段170）上記クロック周波数変更手段170は、クロック周波数変更スイッチ160の操作に基づいて、クロック信号発生手段180からのクロック信号の周波数を変更させるものである。具体的には、クロック周波数変更手段170は、クロック周波数変更スイッチ160の高周波数移行操作に基づいて、クロック信号発生手段180から発生させるクロック信号を、高周波数発生手段183からのクロック信号に切り替えて、クロック信号の周波数を通常周波数よりも高い高周波数に変更するものである。また、クロック周波数変更手段170は、クロック周波数変更スイッチ160の低周波数移行操作に基づいて、クロック信号発生手段180から発生させるクロック信号を、低周波数発生手段181からのクロック信号に切り替えて、クロック信号の周波数を通常周波数よりも低い低周波数に変更するものである。また、クロック周波数変更手段170は、クロック周波数変更スイッチ160の通常周波数移行操作に基づいて、クロック信号発生手段180から発生させるクロック信号を、通常周波数発生手段182からのクロック信号に切り替えて、クロック信号の周波数を通常周波数に変更するものである。

【0310】もちろん、周波数の変更は、このようにクロック信号の周波数の異なるクロックジェネレータを切り替えることに限定されるものではなく、他の方法によるものでも良いものである。

（演出制御手段150）上記演出制御手段150は、クロック周波数変更手段170の変更に基づいたクロック信号により、演出報知装置66を制御するためのものである。具体的には、演出制御手段150は、クロック周波数変更手段1

70の変更に基づいたクロック信号により、演出記憶手段135からの各特殊演出のデータを、演出報知装置66に出力し、かかる演出報知装置66を制御するためのものである。

【0311】本実施の形態に係る遊技機10は、高周波数のクロック信号を使用することにより、通常周波数のクロック信号を使用するよりも、処理速度を早くすることができ、演出時間を短縮させることができる。また、低周波数のクロック信号を使用することにより、通常周波数のクロック信号を使用するよりも、処理速度を遅くすることができ、演出時間を延長させることができる。

【0312】なお、ここで、本実施の形態では、クロック信号の周波数の増減だけで、演出時間の短縮や延長を行っているが、第一乃至第六の実施の形態で述べたような演出要素の順序の変更による演出時間の変更と、上述したクロック信号の周波数の増減とを組み合わせることにより、より細やかな演出時間の調整や、微調整を行うことができるものである。

【0313】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。

（請求項1）請求項1記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【0314】すなわち、請求項1記載の発明によれば、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項2）請求項2記載の発明によれば、上記した請求項1記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0315】すなわち、請求項2記載の発明によれば、演出時間に関する遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項3）請求項3記載の発明によれば、上記した請求項1又は請求項2記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0316】すなわち、請求項3記載の発明によれば、簡単に短縮演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項4）請求項4記載の発明によれば、上記した請求項1記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0317】すなわち、請求項4記載の発明によれば、演出内容を見落とした場合や、演出内容を把握することができなかった場合でも、遊技者の意志により、演出を延長させて、かかる演出内容を把握することができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項5）請求項5記載の発明によれば、上記した請

請求項1または請求項4に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0318】すなわち、請求項5記載の発明によれば、簡単に延長演出を形成することができ、また、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項6) 請求項6記載の発明によれば、上記した請求項1または請求項4に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0319】すなわち、請求項6記載の発明によれば、遊技者の意志により、同一の演出内容を繰り返し実施させることができ、かかる演出内容を繰り返し見て、見落としを回避することができるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項7) 請求項7記載の発明によれば、上記した請求項1記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0320】すなわち、請求項7記載の発明によれば、演出時間に関する遊技者の希望に、より細かく対応することができ、遊技者の希望内容に沿った遊技を進めることができるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項8) 請求項8記載の発明によれば、上記した請求項1乃至7のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0321】すなわち、請求項8記載の発明によれば、演出時間変更スイッチの操作性を良好なものにすることができ、また、部品の共通化を図ることができ、部品点数を増やすことなく、製造コストを低減することが可能な遊技機を提供することができる。

(請求項9) 請求項9記載の発明によれば、上記した請求項8記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0322】すなわち、請求項9記載の発明によれば、遊技開始前に演出時間を事前に変更することができ、また、停止操作に適した演出時間の選択をすることができ、また、連続操作や、変更の選択が簡便にできるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項10) 請求項10記載の発明によれば、上記した請求項8記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0323】すなわち、請求項10記載の発明によれば、遊技者の操作の混乱を避けることができるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項11) 請求項11記載の発明によれば、上記した請求項10記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0324】すなわち、請求項11記載の発明によれば、ワンタッチで、遊技者の希望する演出時間の変更を行うことができ、かかる変更の演出内容に早く辿り着くことができるようにした遊技機を提供することができる。

る。

(請求項12) 請求項12記載の発明によれば、上記した請求項8記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0325】すなわち、請求項12記載の発明によれば、遊技の一番最初に使用して、それ以後は遊技が終了するまで使用されないベットスイッチを演出時間変更スイッチとして使用することにより、遊技者が混乱することなく、演出時間の変更操作をすることができる遊技機を提供することができる。

(請求項13) 請求項13記載の発明によれば、上記した請求項8記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0326】すなわち、請求項13記載の発明によれば、通常の使用頻度の少ない精算スイッチを使用することにより、他の使用頻度の多い機能スイッチと混同することなく、演出時間の変更をすることができる遊技機を提供することができる。

(請求項14) 請求項14記載の発明によれば、上記した請求項8乃至13のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0327】すなわち、請求項14記載の発明によれば、遊技者にとって、最も操作しやすい機能スイッチを、遊技中の任意のときに、いつでも、演出時間変更スイッチとして利用することができ、演出時間変更スイッチの操作性を良好なものにすることができるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項15) 請求項15記載の発明によれば、上記した請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0328】すなわち、請求項15記載の発明によれば、簡単に短縮演出を形成することができ、また、通常演出と短縮演出との一部を共通して使用しているため、演出内容の画像データを記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項16) 請求項16記載の発明によれば、上記した請求項1、4乃至14のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0329】すなわち、請求項16記載の発明によれば、簡単に延長演出を形成することができ、また、通常演出と延長演出との一部を共通して使用することができるため、演出内容を記憶する記憶容量を節約することができるようにした遊技機を提供することができる。

(請求項17) 請求項17記載の発明によれば、上記した請求項1、2、3、8乃至14のいずれか1項に記載の発明の効果に加え、次のような効果を奏する。

【0330】すなわち、請求項17記載の発明によれば、短縮演出に使用される画像データの選択に意外性を付与することができ、短縮演出の内容を変化させることができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項18）請求項18記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【0331】すなわち、請求項18記載の発明によれば、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機を提供することができる。

（請求項19）請求項19記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【0332】すなわち、請求項19記載の発明によれば、演出を短縮して一部だけを見ること等ができて、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機用プログラムを提供することができる。

（請求項20）請求項20記載の発明によれば、次のような効果を奏する。

【0333】すなわち、請求項20記載の発明によれば、演出を短縮して一部だけを見ること等ができて、遊技者の自己の意志により、演出時間の調整をすることができ、遊技を面白いものにすることができるようにした遊技機用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図2】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機を示す外観正面図である。

【図3】本発明の第一の実施の形態であって、特殊演出の演出内容を示す概略説明図である。

【図4】本発明の第一の実施の形態であって、通常演出と短縮演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図5】本発明の第一の実施の形態であって、通常演出と短縮演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図6】本発明の第一の実施の形態であって、通常演出と短縮演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図7】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図8】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図9】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図10】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、抽選処理の概略を示すフローである。

【図11】本発明の第一の実施の形態であって、遊技機の動作のうち、回転リールの回転停止処理の概略を示すフローである。

【図12】本発明の第二の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図13】本発明の第二の実施の形態であって、遊技機の動作の概略を示すフローである。

【図14】本発明の第二の実施の形態であって、遊技機

の動作の概略を示すフローである。

【図15】本発明の第二の実施の形態であって、通常演出と短縮演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図16】本発明の第三の実施の形態であって、通常演出と短縮演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図17】本発明の第四の実施の形態であって、通常演出と短縮演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図18】本発明の第五の実施の形態であって、通常演出と短縮演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図19】本発明の第六の実施の形態であって、通常演出と延長演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図20】本発明の第六の実施の形態であって、通常演出と延長演出との内容の比較を示す概略説明図である。

【図21】本発明の第七の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【符号の説明】

10 遊技機	11 筐体
12 表示窓	13 図柄表示窓
14 演出時間変更スイッチ	15 投入スイッチ
16 ベットスイッチ	17 精算スイッチ
18 メダル投入口	19 機能スイッチ
20 制御装置	21 遊技制御装置
22 演出制御装置	23 主基板
24 サブ基板	30 スタートスイッチ
40 回転リール	42 リールテーパー
43 左側回転リール	44 中央回転リール
45 右側回転リール	50 ストップスイッチ
60 リールユニット	61 図柄
65 ホッパーユニット	66 演出報知装置
67 スピーカ	68 表示装置
69 報知ランプ	70 通常遊技制御手段
80 特別遊技制御手段	90 B Bゲーム制御手段
91 特定導入遊技制御手段	100 R Bゲーム制御手段
101 特定遊技制御手段	110 当選抽選手段
111 乱数発生手段	112 乱数抽出手段
113 当選判定テーブル	114 判定手段

120 演出要素記憶手段
憶手段135 演出記憶手段
定手段150 演出制御手段
波数変更スイッチ

130 演出順序記

140 演出変更決

160 クロック周

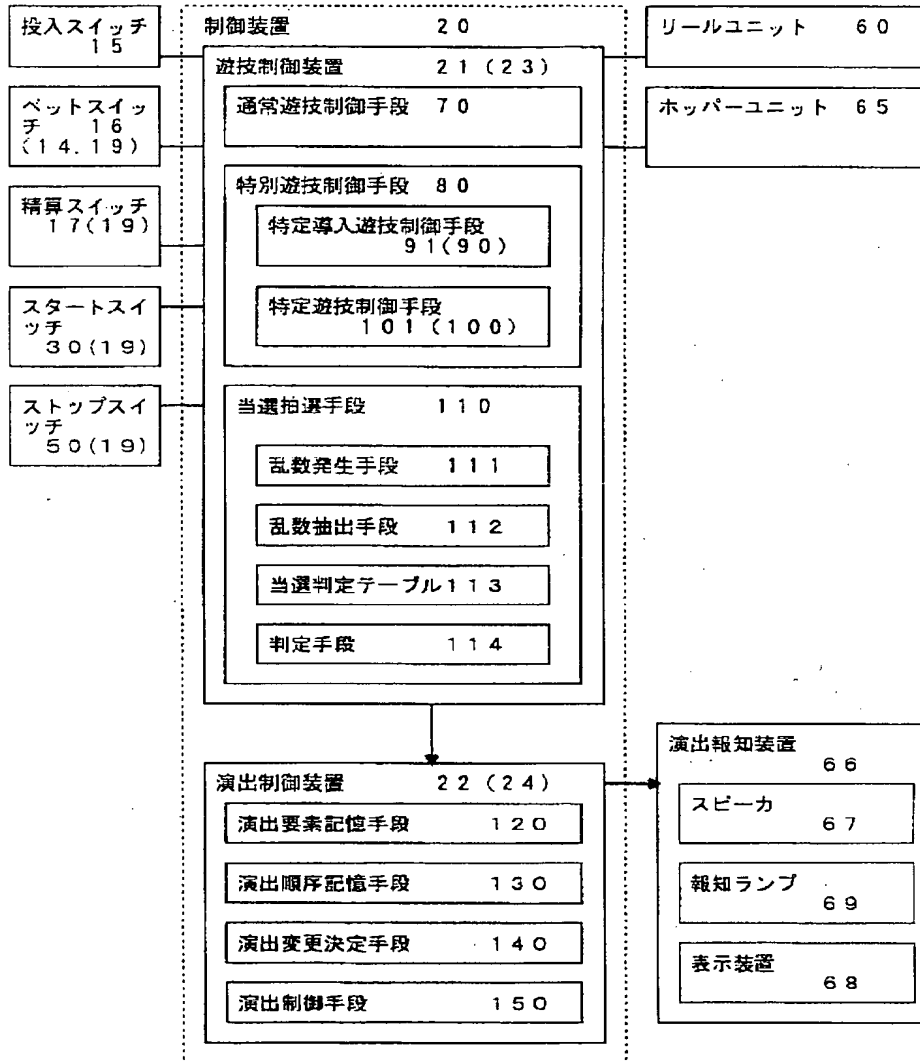
170 クロック周波数変更手段
号発生手段181 低周波数発生手段
発生手段

183 高周波数発生手段

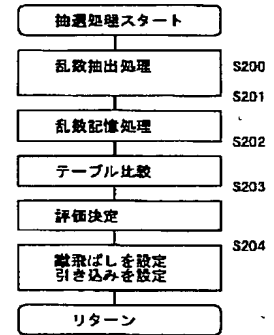
180 クロック信

182 通常周波数

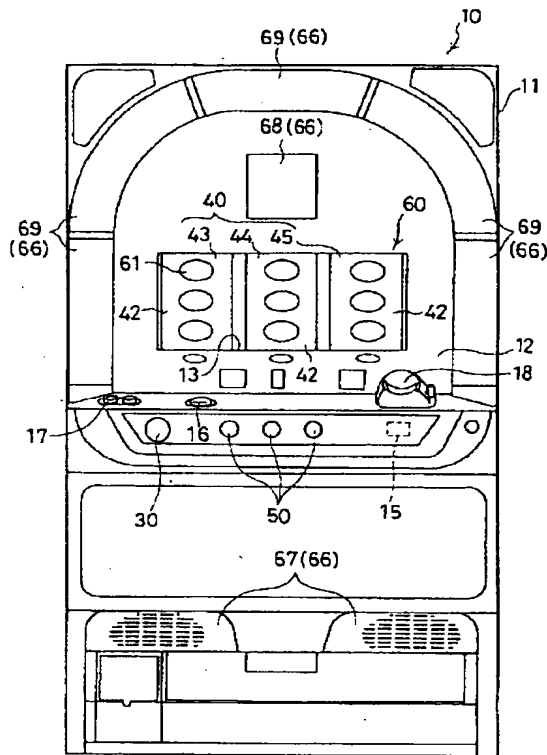
【図1】



【図10】



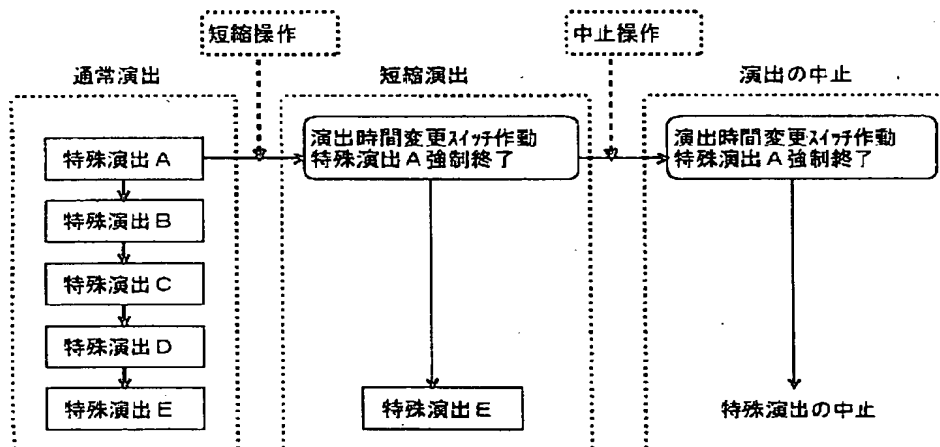
【図2】



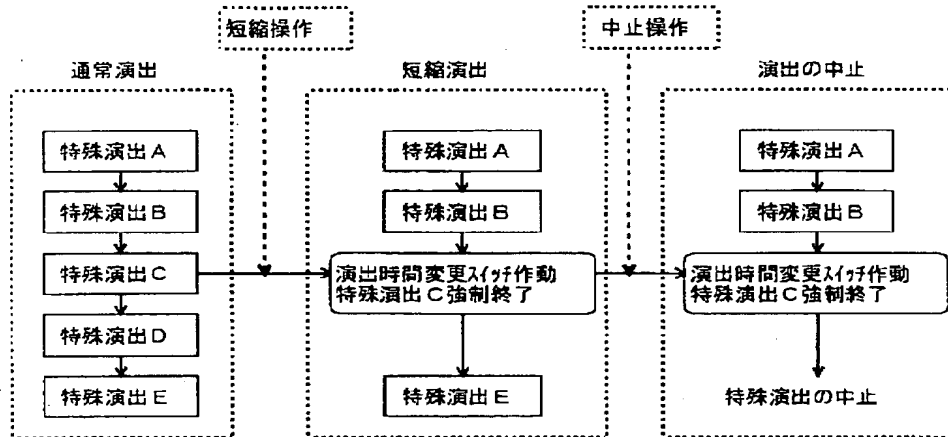
【図3】

特殊演出	演出内容	演出内容の詳細
A	音 a、音 b、 発光 a、発光 b	音 a → 発光 a → 発光 b → 音 b
B	音 c、音 d、 発光 c、発光 d	音 c → 発光 c → 発光 d → 音 d
C	音 e、音 f、 発光 e、発光 f	音 e → 発光 e → 発光 f → 音 f
D	音 g、音 h、 発光 g、発光 h	音 g → 発光 g → 発光 h → 音 h
E	音 i、音 j、 発光 i、発光 j	音 i → 発光 i → 発光 j → 音 j
F	音 k、音 l、 発光 k、発光 l	音 k → 発光 k → 発光 l → 音 l
Z	音 m、音 n、 発光 m、発光 n	音 m → 発光 m → 発光 n → 音 n

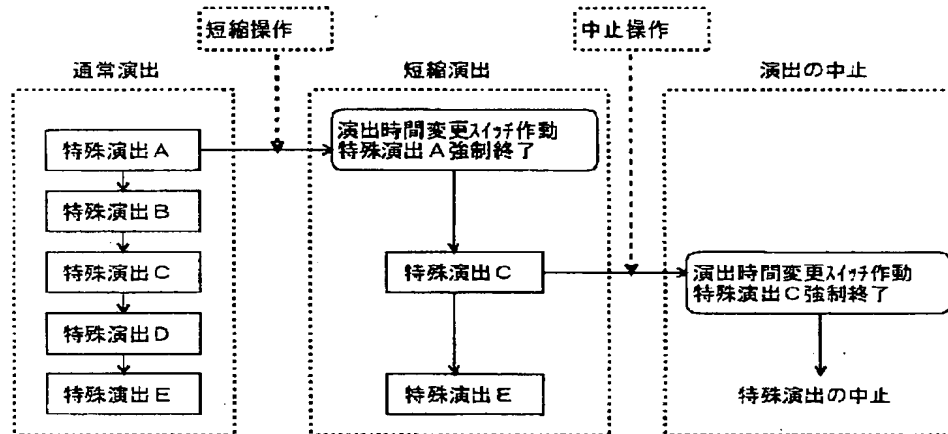
【図4】



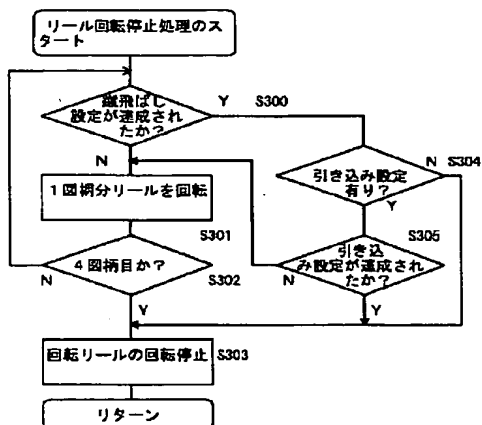
【図5】



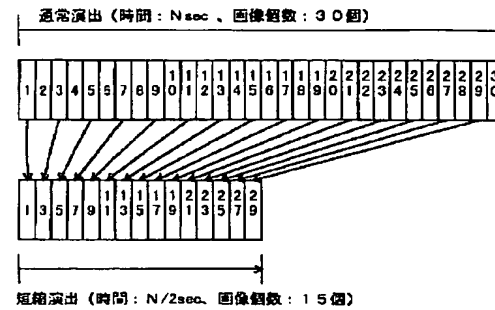
【図6】

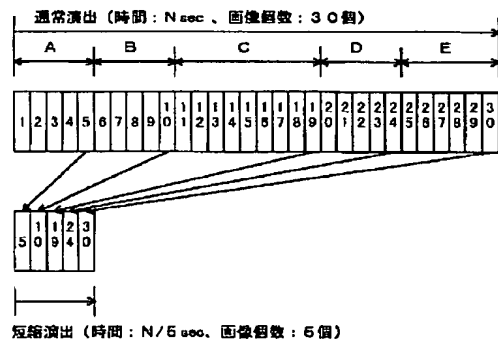
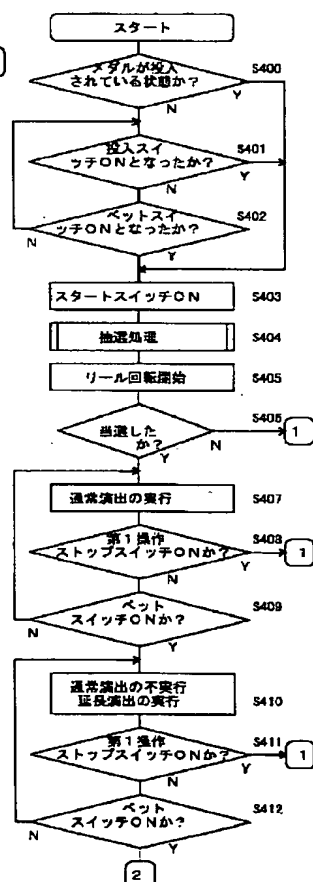
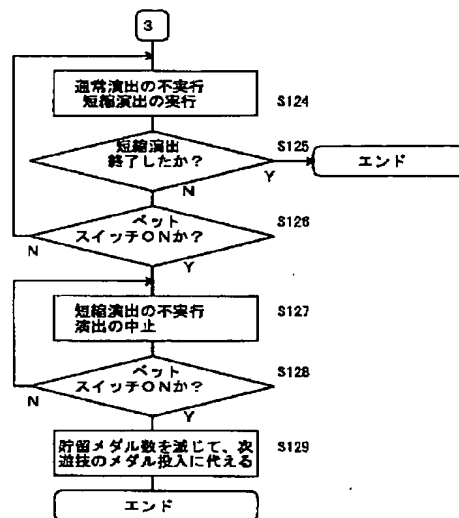
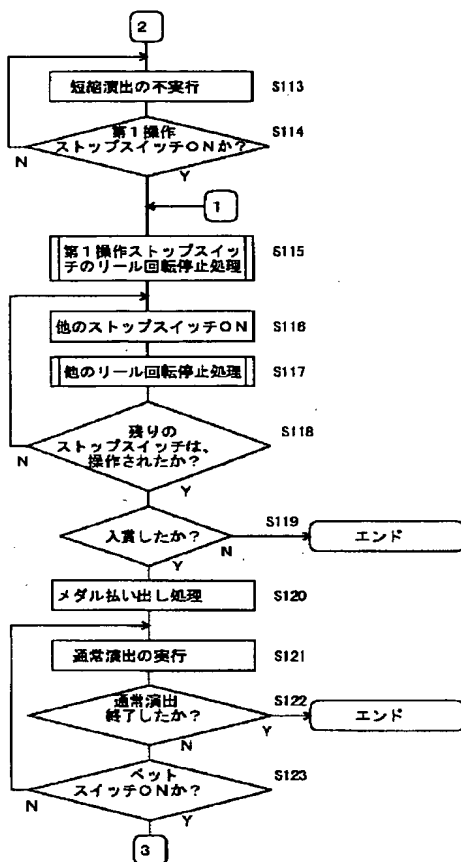
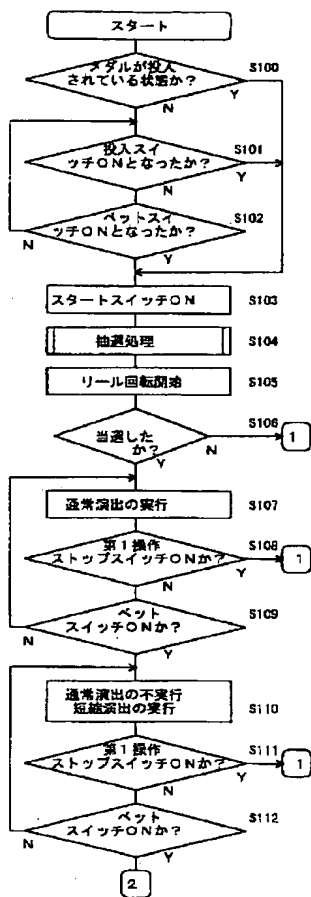


【図11】

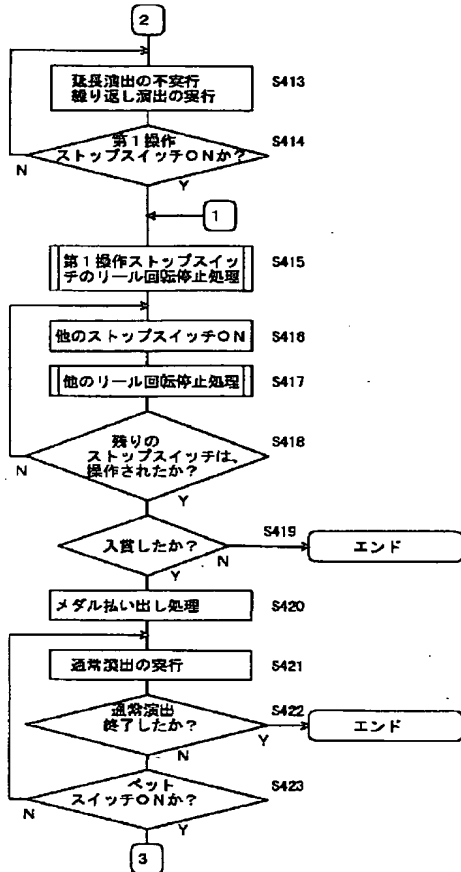


【図16】

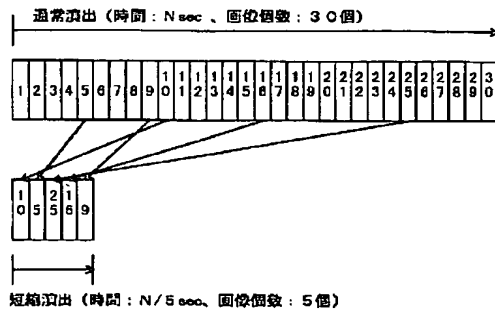




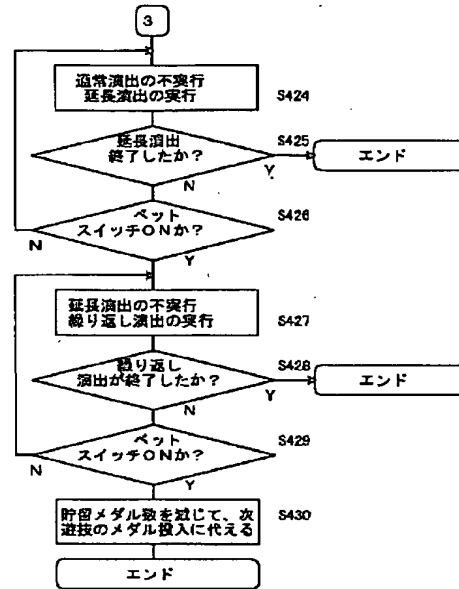
【図13】



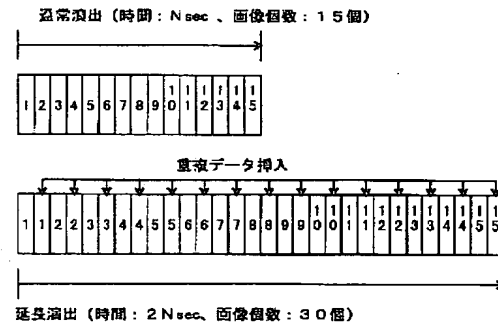
【図18】



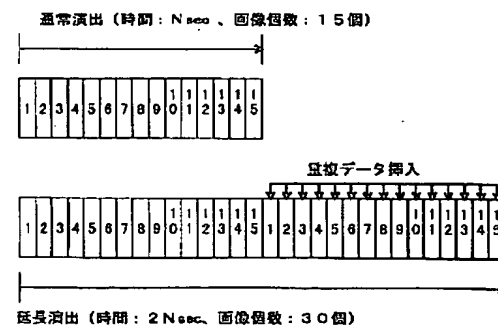
【図14】



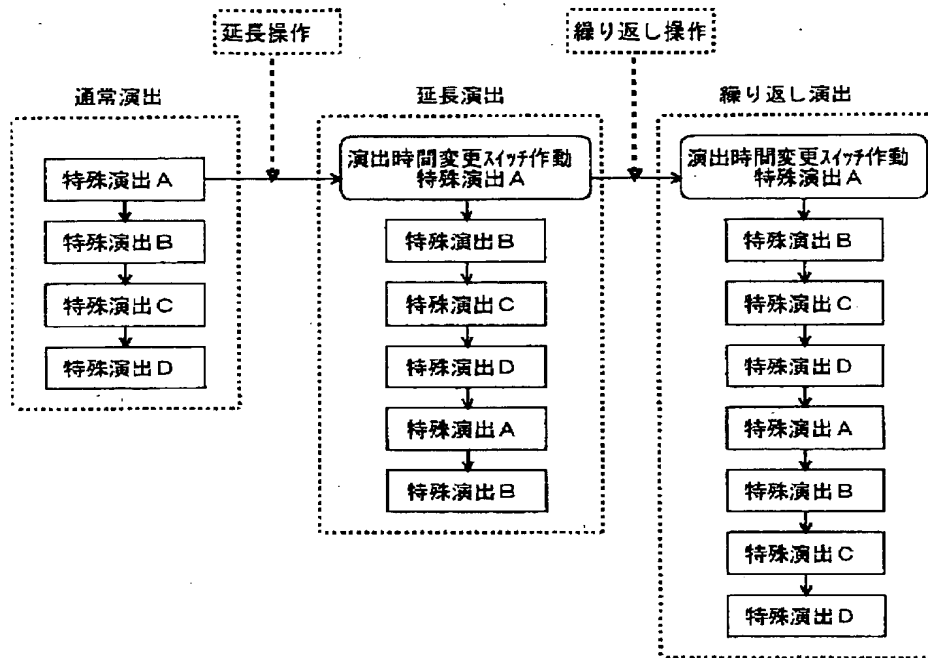
【図19】



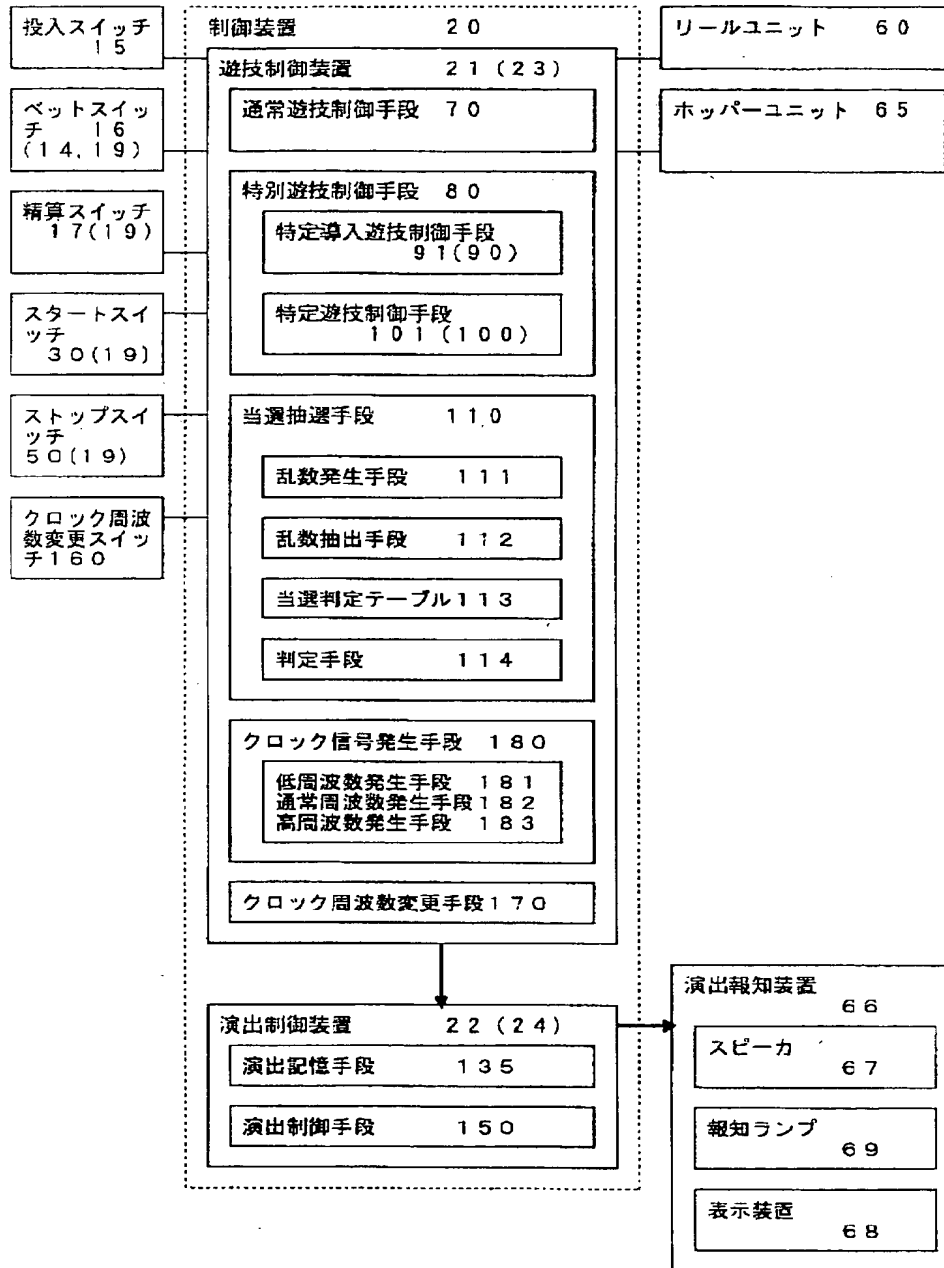
【図20】



【図15】



【図21】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2003-10388,A (P2003-10388A)
(43) [Date of Publication] January 14, Heisei 15 (2003. 1.14)
(54) [Title of the Invention] The record medium which recorded the game machine, the program for game machines, and the program for game machines and in which computer reading is possible
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 5/04 512

514

516

[FI]

A63F 5/04 512 D

512 A

512 E

514 E

516 D

[Request for Examination] Tamotsu

[The number of claims] 20

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 44

(21) [Filing Number] Application for patent 2001-204165 (P2001-204165)

(22) [Filing Date] July 5, Heisei 13 (2001. 7.5)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 390031772

[Name] Incorporated company Olympic Games

[Address] 2-11-7, Higashi-Ueno, Taito-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Ishii Yoshiro

[Address] 1-14-7, Higashi-Ueno, Taito-ku, Tokyo Inside of an incorporated company
Olympic Games Tokyo branch

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100118315

[Patent Attorney]

[Name] Kuroda Hiromichi

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any
damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not
reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

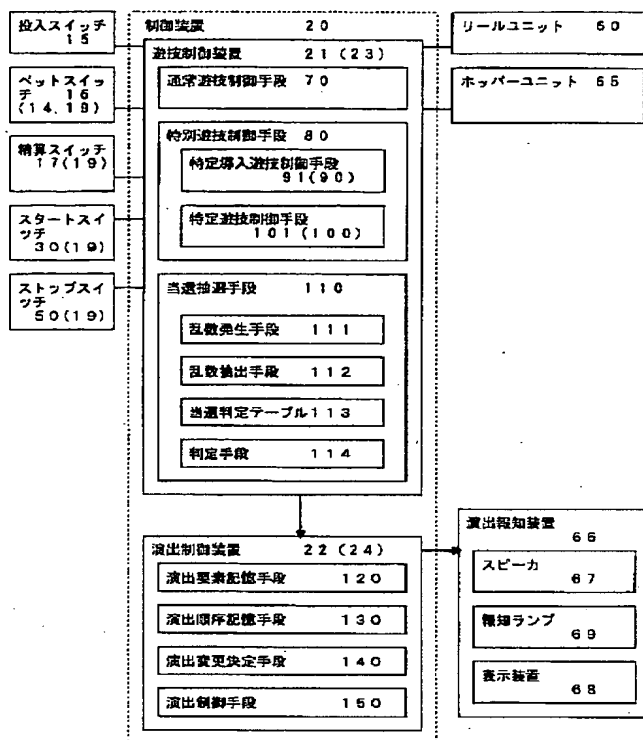
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] It can perform shortening production and seeing only a part etc.,
and by a game person's self will, production time can be adjusted and the game
machine which enabled it to play a game an interesting thing is offered.

[Means for Solution] Production information equipment (66) and the production
element storage means for memorizing the contents of two or more production
elements (120), The production sequence storage means for memorizing the
sequence of the production element to carry out (130), By changing the sequence of
the production element which the game person memorized for the production
sequence storage means (130) based on operation of an operational production time
alteration switch (14) and a production time alteration switch (14) It is characterized
by having the production change determination means (140) which can adjust
production time, and the production control means (150) for controlling production
information equipment (66) based on the determination of a production change
determination means (140).

[Translation done.]



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The game machine set up so that it has the rotation reel which is characterized by to provide the following, and which displayed two or more patterns on the circumference, and a success-in-an-election lottery means for casting lots in a success-in-an-election pattern using a random number, a prize wins considering the success-in-an-election pattern of the aforementioned rotation reel stopping in a predetermined halt position as conditions when the lottery result of the

aforementioned success-in-an-election lottery means is success in an election, and profits may give to a game person Production information equipment for production reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means, or the information about a winning-a-prize result The production element storage means for memorizing the contents of two or more production elements which constitute the production of the aforementioned production information equipment The production sequence storage means for memorizing the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment among the production elements memorized for the aforementioned production element storage means The production control means for controlling the aforementioned production information equipment based on the determination of the production change determination means which can adjust production time, and the aforementioned production change determination means by changing the sequence of a production element of having memorized to the aforementioned production sequence storage means based on operation of a production time alteration switch with an operational game person, and the aforementioned production time alteration switch, in order to change production time

[Claim 2] The aforementioned production change determination means is a game machine according to claim 1 characterized by shortening production time and stopping production based on stop operation of the aforementioned production time alteration switch based on the shortcut of the aforementioned production time alteration switch.

[Claim 3] The aforementioned production change determination means is a game machine according to claim 1 or 2 characterized by shortening production time by not performing at least one production element among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means.

[Claim 4] The aforementioned production change determination means is a game machine according to claim 1 characterized by extending production time based on operation of the aforementioned production time alteration switch.

[Claim 5] The aforementioned production change determination means is a game machine according to claim 1 or 4 characterized by extending production time by carrying out by repeating at least one production element among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means.

[Claim 6] The aforementioned production change determination means is a game machine according to claim 1 or 4 characterized by performing the repeat of production by carrying out by repeating all the production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means based on operation of the aforementioned production time alteration switch.

[Claim 7] The aforementioned production change determination means is the game machine according to claim 1 carry out carrying out the repeat of production as the

feature by extending production time and changing the production element memorized to the aforementioned production sequence storage means based on repeat operation of the aforementioned production time alteration switch by changing the production element memorized to the aforementioned production sequence storage means based on extended operation of the aforementioned production time alteration switch.

[Claim 8] The aforementioned game machine is a game machine given in the claim 1 which is equipped with the function switch which does the predetermined function about a game so, and is characterized by for the aforementioned production change determination means to use the aforementioned function switch in the state where of the predetermined function about a game is not done so, without fulfilling the aforementioned predetermined conditions, as the aforementioned production time alteration switch, or any 1 term of 7, when operated by the game person under predetermined conditions.

[Claim 9] It is the game machine according to claim 8 have a start switch for making rotation of the aforementioned rotation reel start as the aforementioned function switch, and carry out that the aforementioned production change determination means uses considering the aforementioned start switch at the time of aforementioned start switch start operation-impossible as the aforementioned production time alteration switch as the feature.

[Claim 10] It is the game machine according to claim 8 have a stop switch for stopping rotation of a rotation reel as the aforementioned function switch, and carry out that the aforementioned production change determination means uses considering the aforementioned stop switch at the time of aforementioned stop switch halt operation-impossible as the aforementioned production time alteration switch as the feature.

[Claim 11] It is the game machine according to claim 10 set up, respectively considering the aforementioned stop switch corresponding to each aforementioned rotation reel for stopping rotation of two or more aforementioned rotation reels, respectively as the aforementioned production time alteration switch, and carry out that the aforementioned production change determination means chooses the change of the production time corresponding to each production time alteration switch based on operation of a game person's aforementioned production time alteration switch as the feature.

[Claim 12] It is the game machine according to claim 8 characterized by using the bed switch having a bed switch for reducing the stored number of medals as the aforementioned function switch, and replacing with a medal injection, and aforementioned [the aforementioned production change determination means / at the time of medal injection impossible] as the aforementioned production time alteration switch.

[Claim 13] It is the game machine according to claim 8 which is equipped with the settlement-of-accounts switch for paying the stored medal as the aforementioned

function switch, and is characterized by using the aforementioned settlement-of-accounts switch at the time of the aforementioned production change determination means settlement-of-accounts [of the stored medal] being impossible as the aforementioned production time alteration switch.

[Claim 14] The aforementioned production change determination means is a game machine given in the claim 8 characterized by setting up possible [use] as the aforementioned production time alteration switch, or any 1 term of 13 by operating it combining two or more aforementioned function switches.

[Claim 15] It is a game machine given in the claims 1, 2, 3, and 8 characterized by shortening production time, or any 1 term of 14 by the aforementioned production element's being image data, and the aforementioned production's displaying two or more image data in predetermined sequence, and changing the aforementioned production change determination means into what chose the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production.

[Claim 16] It is a game machine given in the claims 1 and 4 characterized by extending production time, or any 1 term of 14 by the aforementioned production element's being image data, and the aforementioned production's displaying two or more image data in predetermined sequence, and changing the aforementioned production change determination means into what repeated the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production.

[Claim 17] The aforementioned production element is image data. the aforementioned production It is what displays two or more image data in predetermined sequence. the aforementioned game machine It has an image data lottery means for casting lots in the image data to display using a random number out of two or more image data which constitutes the aforementioned production. the aforementioned production change determination means A game machine given in the claims 1, 2, 3, and 8 characterized by shortening production time by changing into what displays the lottery result of the aforementioned image data lottery means, and the selected image data among two or more aforementioned image data which constitutes the aforementioned production, or any 1 term of 14.

[Claim 18] The game machine set up so that it has the rotation reel which is characterized by to provide the following, and which displayed two or more patterns on the circumference, and a success-in-an-election lottery means for casting lots in a success-in-an-election pattern using a random number, a prize wins considering the success-in-an-election pattern of the aforementioned rotation reel stopping in a predetermined halt position as conditions when the lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means is success in an election, and profits may give to a game person Production information equipment for production reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means, or the information about a

winning-a-prize result The production storage means for memorizing the content of the production of the aforementioned production information equipment A clock signal generating means by which the clock signal from which the frequency for taking the timing of a use device of operation differs can be generated The clock frequency change means for a game person changing the frequency of the clock signal of a clock signal generating means based on operation of an operational clock frequency alteration switch and the aforementioned clock frequency alteration switch, in order to change frequency of the clock signal from the aforementioned clock signal generating means, and production control means for controlling the aforementioned production information equipment by the clock signal based on change of the aforementioned clock frequency change means

[Claim 19] The pattern display means for change-displaying or halt displaying two or more patterns for a game machine, The control means which win a prize considering having indicated the success-in-an-election pattern of the aforementioned pattern display means by halt when the lottery result of the success-in-an-election lottery means for casting lots in a success-in-an-election pattern using a random number and the aforementioned success-in-an-election lottery means was success in an election as conditions, and give a game person profits, The production information means for production reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means, or the information about a winning-a-prize result, The production element storage means for memorizing the contents of two or more production elements which constitute the production of the aforementioned production information means, The production sequence storage means for memorizing the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment among the production elements memorized for the aforementioned production element storage means, By changing the sequence of the production element which the game person memorized for the aforementioned production sequence storage means based on operation of an operational production time operation change means and the aforementioned production time change means in order to change production time The program for game machines for making it function as production control means for controlling the aforementioned production information equipment based on the determination of the production change determination means which can change production time, and the aforementioned production change determination means.

[Claim 20] The pattern display means for change-displaying or halt displaying two or more patterns for a game machine, The control means which win a prize considering having indicated the success-in-an-election pattern of the aforementioned pattern display means by halt when the lottery result of the success-in-an-election lottery means for casting lots in a success-in-an-election pattern using a random number and the aforementioned success-in-an-election lottery means was success in an election as conditions, and give a game person profits, The production information means for production reporting the information about the success-in-an-election

lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means, or the information about a winning-a-prize result, The production element storage means for memorizing the contents of two or more production elements which constitute the production of the aforementioned production information means, The production sequence storage means for memorizing the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment among the production elements memorized for the aforementioned production element storage means, By changing the sequence of the production element which the game person memorized for the aforementioned production sequence storage means based on operation of an operational production time operation change means and the aforementioned production time change means in order to change production time The record medium which recorded the program for game machines for making it function as production control means for controlling the aforementioned production information equipment based on the determination of the production change determination means which can change production time, and the aforementioned production change determination means and in which computer reading is possible.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] This invention relates production time to the game machine which can be changed by operation of a game person. Moreover, this invention relates to the record medium which recorded in more detail the program for game machines operated as a production time change means etc., and the program for game machines and in which computer reading is possible about the record medium which recorded the program for game machines, and the program for game machines and in which computer reading is possible.

[0002]

[Description of the Prior Art] Conventionally, when the lottery result using the random number as this kind of a game machine is success in an election, it is set up so that the success-in-an-election pattern concerned may win a prize considering having stopped in the predetermined halt position as conditions and may give a game person profits. and the information of having won -- or what reports the information about lottery results, such as information with large possibility of having won, and the information about a winning-a-prize result, by predetermined production defined beforehand is known And the time when this production is performed is usually set as the predetermined time set beforehand.

[0003] On the other hand, in recent years, there were those who expect cancellation of this production of the bur sake which had full knowledge of the contents of a game, increased the number of times of a game per unit time, and increased the number of times of success in an election among experts etc. For this reason, when the cancellation button which can cancel this production is prepared and a game person pushes the cancellation button, the game machine which can cancel this production is developed.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, in the above-mentioned conventional game machine, when the game person pushed the cancellation button, production was canceled, and the content of production could not be seen at all, but there was the first trouble that production time which makes a part of content of production carry out could not be adjusted.

[0005] Moreover, conventionally, with a game machine like the slot machine which has a rotation reel, during rotation of a rotation reel, even when production was performed by production information equipments, such as a liquid crystal display, since a game person performs halt operation of a rotation reel in his rhythm, he mainly tends to gaze at the rotation reel, and the production by production information equipments, such as a liquid crystal display arranged at the circumference, missed in many cases. Especially, in the production by the picture in recent years, much characters were made to appear, there were some as which the appearance and action of the one character in it mean success in an election of a predetermined success-in-an-election pattern, and this production was overlooked in many cases, if concentrated the screen of a liquid crystal display and it was not seen.

[0006] Moreover, since it becomes a short time as compared with the case where production is performed during a halt of a rotation reel even if production is performed during rotation of a rotation reel, the game person has not grasped the content of production under rotation reel rotation still more. Although the game person who wants to make [person] production extend and to see also after a rotation halt of a rotation reel existed when production was overlooked, then, there was the second trouble that could extend this production and it could not be seen.

[0007] Moreover, although the game person who wants to make [person]

production repeat and to see once again after a rotation halt of a rotation reel existed when production was overlooked, then, there was the third trouble that could repeat this production and it could not be seen. Then, the place which each invention indicated by each claim, respectively is made in view of the trouble which the above-mentioned Prior art has, and is made into the purpose is in the following point.

[0008] (Claim 1) that is, invention according to claim 1 tends to offer the game machine which can carry out adjustment which is production time and enabled it to play a game an interesting thing by a game person's self volition the place which it is made in view of the first trouble which the above-mentioned Prior art has, and is made into the purpose

[0009] (Claim 2) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 1, invention according to claim 2 aims at the following point. That is, invention according to claim 2 can respond to the hope of the game person about production time more finely, and tends to offer the game machine which enabled it to advance the game which met at a game person's content of choice.

[0010] (Claim 3) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 1 or 2, invention according to claim 3 aims at the following point. That is, invention according to claim 3 tends to offer the game machine which enabled it to save the storage capacity which can form shortening production easily and memorizes the content of production.

[0011] (Claim 4) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 1, invention according to claim 4 aims at the following point. that is, the place which invention according to claim 4 is made in view of the second trouble which the above-mentioned Prior art has, and is made into the purpose tends to offer the game machine which is made to extend production and enabled it to grasp this content of production by the volition which is a game person, when the content of production was overlooked, or even when the content of production has not been grasped

[0012] (Claim 5) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 1 or 4, invention according to claim 5 aims at the following point. That is, invention according to claim 5 tends to offer the game machine which enabled it to save the storage capacity which can form extended production easily and memorizes the content of production.

[0013] (Claim 6) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 1 or 4, invention according to claim 6 aims at the following point. namely, the place which invention according to claim 6 is made in view of the third trouble which the above-mentioned Prior art has, and is made into the purpose — a game person's volition — said — the content of production which is 1 can be made to repeat and carry out, and it is tried to repeat this content of production, and is going to offer the game machine which enabled it to avoid an oversight

[0014] (Claim 7) In addition to the purpose of the above-mentioned invention

according to claim 1, invention according to claim 7 aims at the following point. That is, invention according to claim 7 can respond to the hope of the game person about production time more finely, and tends to offer the game machine which enabled it to advance the game which met at a game person's content of choice.

[0015] (Claim 8) In addition to the purpose of invention of a publication, invention according to claim 8 aims at the following point in the above-mentioned claim 1 or any 1 term of 7. That is, invention according to claim 8 tends to offer the game machine which can reduce a manufacturing cost, without being able to make operability of a production time alteration switch good, and being able to attain communalization of parts, and increasing part mark.

[0016] (Claim 9) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 8, invention according to claim 9 aims at the following point. That is, invention according to claim 9 tends to offer the game machine which can choose production time which could change production time in advance before the game start, and was suitable for halt operation, and could be made to perform consecutive operation and selection of change simple.

[0017] (Claim 10) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 8, invention according to claim 10 aims at the following point. That is, invention according to claim 10 tends to offer the game machine which enabled it to avoid derangement of operation of a game person.

[0018] (Claim 11) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 10, invention according to claim 11 aims at the following point. That is, invention according to claim 11 is one-touch, can change production time which a game person wishes, and tends to offer the game machine which enabled it to arrive at the content of production of this change early.

[0019] (Claim 12) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 8, invention according to claim 12 aims at the following point. Namely, it is going to offer after it the game machine which can carry out change operation of production time by using invention according to claim 12 for the very first of a game, without a game person getting confused by using the bed switch which is not used until a game is completed as a production time alteration switch.

[0020] (Claim 13) In addition to the purpose of the above-mentioned invention according to claim 8, invention according to claim 13 aims at the following point. That is, invention according to claim 13 tends to offer the game machine which can change production time, without mixing up with a function switch with much other operating frequency by using the few settlement-of-accounts switch of anticipated-use frequency.

[0021] (Claim 14) In addition to the purpose of invention of a publication, invention according to claim 14 aims at the following point in the above-mentioned claim 8 or any 1 term of 13. That is, invention according to claim 14 can use the function switch which is the easiest to operate it as a production time alteration switch for a game person at any time at the arbitrary times in a game, and tends to offer the

game machine which enabled it to make operability of a production time alteration switch good.

[0022] (Claim 15) In addition to the purpose of invention of a publication, invention according to claim 15 aims at the following point in the above-mentioned claims 1, 2, 3, and 8 or any 1 term of 14. That is, since invention according to claim 15 can form shortening production easily and is usually using a part of production and shortening production in common, it tends to offer the game machine which enabled it to save the storage capacity which memorizes the image data of the content of production.

[0023] (Claim 16) In addition to the purpose of invention of a publication, invention according to claim 16 aims at the following point in the above-mentioned claims 1 and 4 or any 1 term of 14. That is, since invention according to claim 16 can form extended production easily and can usually use a part of production and extended production in common, it tends to offer the game machine which enabled it to save the storage capacity which memorizes the content of production.

[0024] (Claim 17) In addition to the purpose of invention of a publication, invention according to claim 17 aims at the following point in the above-mentioned claims 1, 2, 3, and 8 or any 1 term of 14. That is, invention according to claim 17 can give unexpected nature to selection of the image data used for shortening production, and tends to offer the game machine to which it enabled it to change the content of shortening production.

[0025] (Claim 18) Invention according to claim 18 aims at the following point. that is, invention according to claim 18 tends to offer the game machine which can carry out adjustment which is production time and enabled it to play a game an interesting thing by a game person's self volition the place which it is made in view of the first trouble which the above-mentioned Prior art has, and is made into the purpose

[0026] (Claim 19) Invention according to claim 19 aims at the following point. That is, invention according to claim 19 can perform shortening production and seeing only a part etc., and tends to offer the program for game machines which can adjust production time and enabled it to play a game an interesting thing by a game person's self volition.

[0027] (Claim 20) Invention according to claim 20 aims at the following point. That is, invention according to claim 20 can perform shortening production and seeing only a part etc., and tends to offer the record medium which recorded the program for game machines which can adjust production time and enabled it to play a game an interesting thing by a game person's self volition and in which computer reading is possible.

[0028]

[Means for Solving the Problem] (Focus) Each invention indicated by each claim, respectively is made in order to attain each above-mentioned purpose, and it explains the focus of each invention below using the gestalt of implementation of invention shown in the drawing.

[0029] In addition, the sign in a parenthesis shows the sign used in the gestalt of

implementation of invention, and does not limit the technical range of this invention. Moreover, the drawing number which also used the drawing number in the gestalt of implementation of invention is shown, and the technical range of this invention is not limited.

(Claim 1) Invention according to claim 1 is characterized by the following point.

[0030] That is, the game machine (10) concerning this invention is equipped with the rotation reel (40) which displayed two or more patterns (61) on the circumference, and the success-in-an-election lottery means (110) for casting lots in a success-in-an-election pattern (61) using a random number. And when the lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110) is success in an election, the game machine (10) concerning this invention is set up so that the success-in-an-election pattern (61) of the aforementioned rotation reel (40) may win a prize considering stopping in a predetermined halt position as conditions and may give a game person profits.

[0031] And the production information equipment for the game machine (10) concerning this invention reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110), or the information about a winning-a-prize result by production (66), The production element storage means for memorizing the content of two or more production elements which constitute the production of the aforementioned production information equipment (66) (120), The production sequence storage means for memorizing the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment (66) among the production elements memorized for the aforementioned production element storage means (120) (130), By changing the sequence of the production element which the game person memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on operation of an operational production time alteration switch (14) and the aforementioned production time alteration switch (14) in order to change production time It is characterized by having the production change determination means (140) which can adjust production time, and the production control means (150) for controlling the aforementioned production information equipment (66) based on the determination of the aforementioned production change determination means (140).

[0032] Moreover, what that it is with "a rotation reel (40)" displayed two or more patterns on the circumference as is not limited to what actually rotates, and what is displayed on a liquid crystal screen is contained here. What displays a picture which the rotation reel which displayed two or more patterns on the circumference rotates toward a game person with the liquid crystal equipment concerned is contained by specifically using the liquid crystal equipment formed in the center of the game face of a board, such as a pachinko machine. Moreover, although "a game machine (10)" is specifically a slot machine, the pachinko machine which has the rotation reel (40) mentioned above, and other game machines are included here.

[0033] Moreover, halt control "winning" is performed here based on judgment or

conditions. In the so-called judgment halt control, the result of the lottery of a success-in-an-election lottery means (110), In the so-called table halt control using the halt table on which halt control has determined beforehand the halt position at the time of halt operation, what which determines will use the halt table which can stop a predetermined success-in-an-election pattern is included including a success-in-an-election flag being materialized.

[0034] Moreover, although "the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110)" mainly includes the information on having won here as a result of the success-in-an-election lottery of a success-in-an-election lottery means (110) In addition, the information on the information on having won, and the size of possibility of having won, The information on having not won, the information which specified the success-in-an-election pattern which has won, the information on having won about any one success-in-an-election pattern among two or more success-in-an-election patterns, etc. are included. Moreover, in spite of having not won, the information of success-in-an-election possibility being size and the so-called GASE information are also included in "the information about a success-in-an-election lottery result" here.

[0035] Moreover, "production information equipment (66)" contains what reports the information about a success-in-an-election lottery, and the information about a winning-a-prize result toward a game person here by specifically consisting of display (68), a large-sized dot-like LED display equipment, the 7 segment Light Emitting Diode, an information lamp (69), etc. which consist of a liquid crystal display, and appealing to a visual sense. Furthermore, production information equipment (66) contains what reports the information about a success-in-an-election lottery etc. toward a game person by the synthesized speech from a loudspeaker (67) etc., the audible tone, etc. Furthermore, using a vibration generator system, a low frequency generator, etc., by generating vibration, low frequency vibration, etc., it complains of production information equipment (66) to the senses, and it contains again what can report the information about a success-in-an-election lottery.

[0036] Here moreover, saying "the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment (66) among the production elements memorized for the aforementioned production element storage means (120) is memorized" When the special production A, B, C, D, E, F, and Z which is production elements is specifically memorized by the production element storage means (120), as usual production of BB game success in an election Special production A→B→C→D→E is memorized in the sequence, and special production A→C→E contains what is memorized in the sequence as shortening production of BB game success in an election.

[0037] Moreover, a thing like the special production A, B, C, D, E, F, and Z as indicated to be "production elements" to drawing 3 is included here. Moreover, the image data 1 as shown in drawing 16 or drawing 20 , or a thing like 30 is included in a

"production element." Moreover, all of what shortens production time with "adjustment of production time is possible", and the thing which extends production time are included here.

[0038] Moreover, as specifically as "adjustment of production time is possible by changing the sequence of the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on operation of the aforementioned production time alteration switch (14)", when operation of a production time alteration switch (14) is not performed, it usually shifts to production here. This special production A→B→C that was beforehand memorized by the production sequence storage means (130) from production and that is the sequence of the production element of production usually is usually carried out. And it shifts to shortening production by operating a production time alteration switch (14) once. From this shortening production, special production A→B which is the production element of the shortening production beforehand memorized by the production sequence storage means (130) is carried out. Thereby, when the production time of production and shortening production is usually compared, what can be shortened to about 2/3 is included. Furthermore, in this case, it shifts to repeat production by operating a production time alteration switch (14) twice. From this repeat production, special production A→B→C→A→B→C which was beforehand memorized by the production sequence storage means (130) and which is the production element of production repeatedly is carried out. This contains what can usually extend total production time twice [about] as compared with production.

[0039] Moreover, what changes both the production element to carry out and the operation sequence of a production element is included here so that it may change into production element D→B→A→C from production element A→B→C "which changes the sequence of a production element." Moreover, although the production element to carry out is not changed so that it may change into production element C→B→A from production element A→B→C, what changes only the operation sequence of a production element is included. Furthermore, although the operation sequence of a production element is not changed so that it may change into production element A'→B→C from production element A→B→C, what changes the content of the production element to carry out is included.

[0040] (Operation) According to this invention, when a production change determination means (140) changes the sequence of the production element memorized for the production sequence storage means (130) based on operation of a production time alteration switch (14), adjustment of production time can be performed. That is, by changing not alternative with what cannot regard production as what must all be seen at all but various sequence of a production element, shortening production and seeing only a part and production are extended, or it becomes possible to try to repeat. And a change of the sequence of this production element can be made by operation of a game person's production time alteration switch (14). Thereby, by a game person's self volition, it becomes possible to adjust

production time and a game can be played an interesting thing.

[0041] (Claim 2) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 1, invention according to claim 2 is characterized by the following point.

That is, based on the shortcut of the aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) shortens production time, and is characterized by stopping production based on stop operation of the aforementioned production time alteration switch (14).

[0042] Moreover, specifically, "the shortcut of the aforementioned production time alteration switch (14)" and "stop operation of the aforementioned production time alteration switch (14)" contain what considers a shortcut and 2nd operation for the 1st operation of the production time alteration switch (14) by the game person as stop operation here. Moreover, what makes a shortcut one depression operation of predetermined-time within the limits of a production time alteration switch (14), and considers two depression operations of predetermined-time within the limits of a production time alteration switch (14) as stop operation is included. Moreover, what a longitudinal direction prepares two kinds of operation directions of the control lever of a production time alteration switch (14), makes operation to the right of a control lever a shortcut, and considers operation to the left as stop operation is included.

[0043] (Operation) this invention can choose shortening of production time, and the stop of production by two kinds of operations with the shortcut of a production time alteration switch (14), and stop operation. For this reason, as compared with what can choose only the stop of production, it can respond to a different game person's hope more finely, and the game which met at a game person's content of choice can be advanced.

[0044] (Claim 3) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 1 or 2, invention according to claim 3 is characterized by the following point. That is, the aforementioned production change determination means (140) is characterized by shortening production time by not performing at least one production element among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130).

[0045] Here in addition, saying "it is a deed about shortening of production time by not performing at least one production element" Specifically, as shown in drawing 4, a production element consists of special production. Usually, when production consists of special production A, B, C, D, E, F, and Z, without performing special production C, special production A, B, D, E, F, and Z is performed, and what usually shortens production time as compared with production is included.

[0046] (Operation) this invention is shortening production time, when a production change determination means (140) does not perform at least one production element. That is, usually, as compared with production, this shortening production is using a part of production in common rather than forms the short production of production time separately independently. For this reason, as compared with what forms

shortening production separately independently, the storage capacity which can form shortening production easily and memorizes the content of production can be saved.

[0047] (Claim 4) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 1, invention according to claim 4 is characterized by the following point.

That is, the aforementioned production change determination means (140) is characterized by extending production time based on operation of the aforementioned production time alteration switch (14).

[0048] this invention makes it concrete an opportunity [operation of a production time alteration switch (14)], when production elements are the special production A and Z as shown in Table 3. What extends production time is included by changing into A, B, C, and D (extended production) the special production which is the production element memorized for the production sequence storage means (130) from A, B, and C (usually production).

[0049] (Operation) According to this invention, based on operation of a production time alteration switch (14), production time is extensible. For this reason, the direction of a rotation reel (40) is filled with a visual axis, when contents of production other than a rotation reel (40) were overlooked, or even when the content has not been grasped since the content of production is a short time, by a game person's volition, production can be made to be able to extend and this content of production can be grasped.

[0050] (Claim 5) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 1 or 4, invention according to claim 5 is characterized by the following point. That is, the aforementioned production change determination means (140) is characterized by extending production time by carrying out by repeating at least one production element among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130).

[0051] (Operation) this invention is extending production time, when it was made for a production change determination means (140) to repeat at least one production element. That is, usually, as compared with production, extension of this production time is using some production elements of production repeatedly in common rather than forms the long production of production time separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms extended production separately independently of the beginning, the storage capacity which can form extended production easily and memorizes the content of production can be saved.

[0052] (Claim 6) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 1 or 4, invention according to claim 6 is characterized by the following point. That is, the aforementioned production change determination means (140) is characterized by performing the repeat of production by carrying out by repeating all the production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on operation of the aforementioned production time alteration switch (14).

[0053] (Operation) According to this invention, it is carrying out by repeating all the

production elements memorized for the production sequence storage means (130) based on operation of a production time alteration switch (14). For this reason, the direction of a rotation reel (40) is filled with a visual axis, even if it is the case where contents of production other than a rotation reel (40) are overlooked, the case important in order to judge the content of a game where hid and the appearance of the character is overlooked, etc., the same content of production can be made to repeat and carry out by a game person's volition, it is tried to repeat this content of production, and an oversight can be avoided.

[0054] (Claim 7) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 1, invention according to claim 7 is characterized by the following point.

Namely, the aforementioned production change determination means (140) By changing the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on extended operation of the aforementioned production time alteration switch (14) It is characterized by performing the repeat of production by extending production time and changing the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on repeat operation of the aforementioned production time alteration switch (14).

[0055] Moreover, specifically, "extended operation of the aforementioned production time alteration switch (14)" and "repeat operation of the aforementioned production time alteration switch (14)" contain what considers extended operation and 2nd operation for the 1st operation of the production time alteration switch (14) by the game person as repeat operation here. Moreover, what considers one depression operation of predetermined-time within the limits of a production time alteration switch (14) as extended operation, and considers two depression operations of predetermined-time within the limits of a production time alteration switch (14) as repeat operation is included. Moreover, what a longitudinal direction prepares two kinds of operation directions of the control lever of a production time alteration switch (14), considers operation to the right of a control lever as extended operation, and considers operation to the left as repeat operation is included.

[0056] (Operation) this invention can choose extension of production time, and the repeat of production by two kinds of operations with extended operation of a production time alteration switch (14), and repeat operation. For this reason, as compared with what can choose only either, it can respond to a different game person's hope more finely, and the game which met at a game person's contents of choice can be advanced.

[0057] (Claim 8) In addition to the focus of invention of a publication, invention according to claim 8 is characterized by the following point at the above-mentioned claim 1 or any 1 term of 7. That is, when operated by the game person under predetermined conditions, the aforementioned game machine (10) is equipped with the function switch (19) which does the predetermined function about a game so, and is characterized by for the aforementioned production change determination means (140) to use the aforementioned function switch in the state where of the

predetermined function about a game is not done so (19), as the aforementioned production time alteration switch (14), without fulfilling the aforementioned predetermined conditions.

[0058] In addition, it is a thing that "a function switch (19)" should just be what "does the predetermined function about a game so when operated by the game person under predetermined conditions", and when an operational state is maintained and a game person operates it in the state under predetermined conditions, it is set up here so that it may have a predetermined function about a game. And when predetermined conditions are not satisfied, even if a game person operates it, it is set up so that it may be in the state where the predetermined function about a game is not done so. Specifically, "a function switch (19)" includes a stop switch (50), a start switch (30), a settlement-of-accounts switch (17), a bed switch (16), etc.

[0059] Moreover, become the start of rotation of a rotation reel (40), and the opportunity of a halt by "the predetermined function about a game" being a function for advancing a game here, and operating the function switch (19) concerned, it becomes an opportunity for all paying out a reservoir medal at hand and paying it at it, or a thing equipped with a function which serves as an opportunity for throwing in the medal of suitable number of sheets from a reservoir medal is contained.

[0060] (Operation) According to this invention, the production change determination means (140) uses the function switch in the state where the predetermined function about a game is not done so, without fulfilling predetermined conditions (19) as a production time alteration switch (14). That is, under predetermined conditions, the function switch (19) which does a predetermined function so is made to serve a double purpose as a production time alteration switch (14) in the state where predetermined conditions are not fulfilled, and is used for it. For this reason, for a game person, the function switch (19) to which are used can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good. Moreover, it becomes possible to reduce a manufacturing cost, without newly not preparing the thing of exclusive use separately, being able to attain communalization of parts as a production time alteration switch (14), and increasing part mark, since it is made to serve a double purpose.

[0061] (Claim 9) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 8, invention according to claim 9 is characterized by the following point. That is, it has a start switch (30) for making rotation of the aforementioned rotation reel (40) start as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) carries out using considering the aforementioned start switch (30) at the time of aforementioned start switch (30) start operation-impossible as the aforementioned production time alteration switch (14) as the feature.

[0062] In addition, specifically at "the time of start switch (30) start operation-

impossible", operation of a start switch (30) is performed and the time of the state where the game medal is not yet thrown in, and the time of a rotation reel (40) rotating are already included here.

(Operation) According to this invention, the start switch at the time of start operation impossible (30) is used as a production time alteration switch (14). For this reason, using the time of not needing rotation start operation of a rotation reel (40), it is not considering a start switch (30) as a function switch (19) of rotation start operation of a rotation reel (40), and can use as a production time alteration switch (14). For a game person, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, and both can be made to serve a double purpose by this, operating frequency is also high in a game, the start switch (30) which is used to it can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0063] Moreover, by yet not throwing in the game medal and using the start switch at the time of operation impossible (30) as a function switch (19) A game medal injection-front and before selection of change of production time before the bed by the bed switch (16) is attained, it consumes a game medal and a game begins, the production time of a game can be changed in advance in a calm atmosphere by liking of a game person, without getting impatient.

[0064] Moreover, already, operation of a start switch (30) is performed and it becomes that it is possible in selection of the production time when the rotation reel (40) fitted it while planning halt timing of the stop switch (50) corresponding to the rotation reel (40) by using the start switch at the time of operation impossible (30) for rotation as a function switch (19) after a start. Moreover, without detaching a hand as it is, when continuing a start switch (30) to rotation start operation of a rotation reel (40) and operating it immediately for adjustment of production time, the consecutive operation of rotation start → production shortening can be carried out by double action, or a rotation start → production shortening → production stop and still more nearly continuous operation can be carried out by triple action. Thereby, while it is very convenient, consecutive operation with rhythmic sense and speediness can be carried out.

[0065] furthermore, a start switch (30) — four-directions order etc. — rocking — if it is an operational lever type, it will be only the difference in the rocking operation direction of one start switch (30), and operation that selection of change, such as shortening, extension, etc. of production time, can be performed simple will be done so

(Claim 10) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 8, invention according to claim 10 is characterized by the following point.

[0066] That is, it has a stop switch (50) for stopping rotation of a rotation reel (40) as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) carries out using considering the aforementioned stop switch (50) at the time of aforementioned stop switch (50) halt operation—

impossible as the aforementioned production time alteration switch (14) as the feature. In addition, it is in the state which the rotation reel (40) is not rotating at "the time of aforementioned stop switch (50) halt operation-impossible", and both rotation start before and after a rotation halt are contained here.

[0067] (Operation) this invention uses the stop switch at the time of halt operation impossible (50) as a production time alteration switch (14). For this reason, a stop switch (50) can be used using the time of not needing halt operation of a rotation reel (40) not as rotation halt operation of a rotation reel (40) but as a production time alteration switch (14). Thereby, for a game person, both can be made to serve a double purpose, operating frequency is also high in a game, the stop switch (50) which is used to it can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0068] Moreover, a game person can distinguish clearly rotation halt operation of a rotation reel (40) and change operation of production time by the existence of rotation of a rotation reel (40) by using the stop switch at the time of operation impossible (50) as a function switch (19). That is, a game person can perform only rotation halt operation of a rotation reel (40) with a stop switch (50) during rotation of a rotation reel (40), and can do only change operation of production time with a stop switch (50) during a halt of a rotation reel (40). A game person is his eye, these differences can be clearly judged by the existence of rotation of a rotation reel (40), it can distinguish, and operation that derangement of operation is avoidable is done so.

[0069] (Claim 11) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 10, invention according to claim 11 is characterized by the following point. Namely, the aforementioned stop switch (50) corresponding to each aforementioned rotation reel (40) for stopping rotation of two or more aforementioned rotation reels (40), respectively It sets up as the aforementioned production time alteration switch (14), respectively, and the aforementioned production change determination means (140) is characterized by choosing change of the production time corresponding to each production time alteration switch (14) based on operation of a game person's aforementioned production time alteration switch (14).

[0070] this invention contains what gives each of each stop switch (50) corresponding to two or more rotation reels (40) the role from which the content of change of production time differs. Specifically, as a rotation reel (40), a left-hand side rotation reel (43), a central rotation reel (44), and three right-hand side rotation reels (45) have, and the stop switch (50) corresponding to each is formed. And shortening of production time is performed by operating the stop switch (50) corresponding to the left-hand side rotation reel (43) as a production time alteration switch (14). And the stop of production is performed by operating the stop switch (50) corresponding to the central rotation reel (44) as a production time alteration switch (14). And that to which extension of production time is performed is included

by operating the stop switch (50) corresponding to the right-hand side rotation reel (45).

[0071] (Operation) According to this invention, it is considering as the production time alteration switch (14) which can change two or more stop switches (50) at the predetermined production time set up beforehand. Thereby, a game person can choose and operate the stop switch (50) corresponding to change of the production time which self wants, and can change production time of choice. Thereby, by one-touch, production time which a game person wishes can be changed and it can arrive at the content of production of this change early.

[0072] (Claim 12) In addition to the focus of the above-mentioned invention according to claim 8, invention according to claim 12 is characterized by the following point. That is, it has a bed switch (16) for reducing the stored number of medals as the aforementioned function switch (19), and replacing with a medal injection, and the aforementioned production change determination means (140) is characterized by using the aforementioned bed switch at the time of medal injection impossible (16) as the aforementioned production time alteration switch (14).

[0073] In addition, at "the time of medal injection impossible", a game medal is already thrown in, a start switch (30) is operated, and the time of a rotation reel (40) rotating is meant here.

(Operation) According to this invention, it is not for an injection of a medal and the bed switch at the time of medal injection impossible (16) is used as a production time alteration switch (14). For this reason, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, both can be made to serve a double purpose, the bed switch (16) to which it is used for a game person can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0074] Moreover, a bed switch (16) throws in the stored game medal for a game, and is usually performed at the very first of a game, and after it, it is not used until rotation of a rotation reel (40) stops and a game is completed. For this reason, operation that change operation of production time can be carried out is done so, without a game person getting confused as compared with other function switches (19) by using the bed switch at the time of operation impossible (16) as a function switch (19).

[0075] (Claim 13) In addition to the focus of invention of a publication, invention according to claim 13 is characterized by the following point at the claim 8 above-mentioned term. That is, it has a settlement-of-accounts switch (17) for paying the stored medal as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) is characterized by using the aforementioned settlement-of-accounts switch at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible (17) as the aforementioned production time alteration switch (14).

[0076] (Operation) According to this invention, this settlement-of-accounts switch

(17) is used using the settlement-of-accounts switch at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible (17) not as settlement of accounts of a reservoir medal but as a production time alteration switch (14). For this reason, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, both can be made to serve a double purpose, the settlement-of-accounts switch (17) to which it is used for a game person can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0077] Moreover, since a settlement-of-accounts switch (17) is what is mainly used in case a game person ends all games for going home or change of a base, as compared with the function switch (19) of a bed switch (16), a start switch (30), and a stop switch (50), operating frequency is the thing of an extremely few property. For this reason, operation that production time can be changed is done so, without mixing up with operation of the function switch (19) of a bed switch with large operating frequency (16), a start switch (30), and a stop switch (50) in the flow of the game which continued by using the settlement-of-accounts switch at the time of operation impossible (17) as this function switch (19).

[0078] (Claim 14) In addition to the focus of invention of a publication, invention according to claim 14 is characterized by the following point at the above-mentioned claim 8 or any 1 term of 13. That is, the aforementioned production change determination means (140) is characterized by setting up possible [use] as the aforementioned production time alteration switch (14) by operating it combining two or more aforementioned function switches (19).

[0079] this invention contains what makes a change used as shortening of production time by specifically depressing a start switch (30), with a stop switch (50) pushed. Moreover, this invention is in the state which pushed the bed switch (16), and contains what makes a change used as extension of production time by operating a stop switch (50). Even if it is in a state which the rotation reel (40) is rotating in this case, a stop switch (50) can be used as a production time alteration switch (14), and the operational time of a production time alteration switch (14) can be expanded.

[0080] (Operation) According to this invention, it has set up possible [use] as a production time alteration switch (14) by operating it combining two or more function switches (19). For this reason, if a function switch (19) is a time of having done so the predetermined function about an original game and is independent, when it cannot use as a production time alteration switch (14), it becomes possible combining other function switches (19) to use as a production time alteration switch (14). Thereby, for a game person, the function switch (19) which is the easiest to operate it can be used as a production time alteration switch (14) at any time at the arbitrary times in a game, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0081] (Operation)

(Claim 15) In addition to the focus of invention of a publication, invention according to claim 15 is characterized by the following point at the above-mentioned claims 1, 2, 3, and 8 or any 1 term of 14. That is, the aforementioned production element is image data and it is characterized by shortening production time by the aforementioned production's displaying two or more image data in predetermined sequence, and changing the aforementioned production change determination means (140) into what chose the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production.

[0082] Specifically, this invention usually contains from production what becomes 15 pictures in all and can be managed in production time for $N / 2$ seconds in N seconds by choosing and displaying those pictures alternately when 30 pictures are dynamic images which are displayed, as shown in drawing 15. Moreover, although the display of "predetermined image data is chosen and it is with ", as shown in drawing 17 other than what is chosen according to the predetermined number of rules of the array of image data which was mentioned above, you may change into what is chosen from the image data groups classified according to the category of the content of a display of image data here. Specifically in drawing 17, the image data 1 of production or 30 usually shows the dynamic image to which the characters A, B, C, D, and E carry out marathon. And the picture group to which, as for the picture group to which, as for the picture group to which, as for image data 1 or 5, the character A is carrying out marathon, image data 6, or 10, the character B is carrying out marathon, image data 11, or 19, the character C is carrying out marathon, image data 20, or 24, the character D is carrying out marathon, image data 26, or 30 shows the picture group to which the character E is carrying out marathon. And when the specific character C, for example, the character, is running the top, it is set up so that it may mean that the role of specification, for example, BB game, has won. It seems that only the picture (image data 5, 10, 19, 24, and 30) of the last which each character is running is chosen and expressed as shortening production in this case.

[0083] (Operation) this invention is shortening production time, when a production change determination means (140) chooses the display of predetermined image data. That is, usually, as compared with production, this shortening production is using in common a part of image data usually used from production rather than forms the few production of the number of image data separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms shortening production separately independently of the beginning, shortening production can be formed easily. Moreover, since a part of production and shortening production are usually used in common, the storage capacity which memorizes the image data of the content of production can be saved.

[0084] (Claim 16) In addition to the focus of invention of a publication, invention according to claim 16 is characterized by the following point at the above-mentioned claims 1 and 4 or any 1 term of 14. That is, the aforementioned production element

is image data and it is characterized by extending production time by the aforementioned production's displaying two or more image data in predetermined sequence, and changing the aforementioned production change determination means (140) into what repeated the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production.

[0085] Specifically, this invention contains again what inserts image data 1 after the display of image data 1, as shown in drawing 19. That is, from production, what becomes 30 pictures in all, serves as production time for [2] N seconds, and serves as extension of production time in N seconds by repeating and displaying each image data of those only once after the image data display, respectively when 15 pictures are dynamic images which are displayed is usually included.

[0086] Moreover, what becomes 30 pictures in all by repeating image data 1 or 15 once once again after the display end of the picture of image data 1 or 15 when it is the dynamic image as which 15 pictures are usually displayed in N seconds from production as shown in drawing 20 for example, and displaying, serves as production time for [2] N seconds, and serves as extension of production time is included.

[0087] (Operation) this invention is extending production time, when a production change determination means (140) repeats the display of predetermined image data. That is, usually, as compared with production, extension of this production time is using a part of production repeatedly in common rather than forms the long production of production time separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms extended production separately independently of the beginning, extended production can be formed easily. Moreover, since a part of production and extended production can usually be used in common, the storage capacity which memorizes the content of production can be saved.

[0088] (Claim 17) In addition to the focus of invention of a publication, invention according to claim 17 is characterized by the following point at the above-mentioned claims 1, 2, 3, and 8 or any 1 term of 14. Namely, the aforementioned production element is image data and the aforementioned production displays two or more image data in predetermined sequence. And the aforementioned game machine (10) is equipped with the image data lottery means for casting lots in the image data to display using a random number out of two or more image data which constitutes the aforementioned production. And the aforementioned production change determination means (140) is characterized by shortening production time by changing into what displays the lottery result of the aforementioned image data lottery means, and the selected image data among two or more aforementioned image data which constitutes the aforementioned production.

[0089] Specifically, usually, the image data 1 of production, or among 30, as a result of the lottery using the random number by the image data lottery means, image data 10, 5, 25, 16, and 9 is chosen, and this invention contains from from what is displayed as shortening production, as shown in drawing 18.

(Operation) The image data which uses this invention for shortening production by

the lottery using the random number by the image data lottery means is chosen. For this reason, unexpected nature can be given to selection of the image data used for shortening production, and the content of shortening production can be changed. Thereby, the content of a game can be changed and a game can be played what is full of interest.

[0090] (Claim 18) Invention according to claim 18 is characterized by the following point. That is, the game machine (10) concerning this invention is equipped with the rotation reel (40) which displayed two or more patterns on the circumference, and the success-in-an-election lottery means (110) for casting lots in a success-in-an-election pattern using a random number. And when the lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110) is success in an election, the game machine (10) concerning this invention is set up so that the success-in-an-election pattern of the aforementioned rotation reel (40) may win a prize considering stopping in a predetermined halt position as conditions and may give a game person profits.

[0091] And the production information equipment for the game machine (10) concerning this invention reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110), or the information about a winning-a-prize result by production (66), The production storage means for memorizing the contents of the production of the aforementioned production information equipment (66), A clock signal generating means by which the clock signal from which the frequency for taking the timing of a use device of operation differs can be generated (180), In order to change frequency of the clock signal from the aforementioned clock signal generating means (180) A clock frequency alteration switch with an operational game person (160), The clock frequency change means for changing the frequency of the clock signal of a clock signal generating means (180) based on operation of the aforementioned clock frequency alteration switch (160) (170), It is characterized by having the production control means (150) for controlling the aforementioned production information equipment (66) by the clock signal based on change of the aforementioned clock frequency change means (170).

[0092] In addition, "the rotation reel (40)", "a success-in-an-election lottery means (110)", and "production information equipment (66)" concerning this invention are the same as that of what was explained by the claim 1, and omit explanation here. Moreover, the production storage means concerning this invention includes the production element storage means (120) and the production sequence storage means (130) which it explained by the claim 1.

[0093] Here moreover, with "a clock frequency alteration switch (160)" Usually, what has two operating instructions of the high-frequency shift operation for changing into high frequency rather than frequency, and the usual frequency shift operation for usually changing into frequency and low frequency shift operation for usually changing into low frequency rather than frequency, Usually, what has two

operating instructions with the usual frequency shift operation for changing into frequency and high-frequency shift operation for usually changing into high frequency rather than frequency, Usually, what has three operating instructions of the usual frequency shift operation for changing into frequency and the low frequency shift operation for usually changing into low frequency rather than frequency is included. Furthermore, what changes frequency into two or more level highly or low gradually is included.

[0094] Moreover, "a clock frequency change means (170)" contains what is the interior of a clock signal generating means (180) to have two or more clock generators which can generate a clock signal by the difference in frequency, and changes a clock frequency by changing based on operation of a clock frequency alteration switch here.

(Operation) By using the clock signal of high frequency, the game machine (10) concerning this invention can carry out processing speed early, and can shorten production time. Moreover, processing speed can be made late and production time can be made to extend by using the clock signal of low frequency.

[0095] For this reason, a clock frequency change means (170) can adjust production time by changing the frequency of the clock signal of a clock signal generating means (180) based on operation of a clock frequency alteration switch (160). That is, it becomes possible to shorten and see production or to extend production by changing not an alternative with what cannot regard production as what must all be seen at all but the frequency of a clock signal. And a change of the frequency of this clock signal can be made by operation of the clock frequency alteration switch (160) by the game person. Thereby, by a game person's self will, it becomes possible to adjust production time and a game can be played an interesting thing.

[0096] (Claim 19) Invention according to claim 19 is characterized by the following point. Namely, the pattern display means for change-displaying or halt displaying two or more patterns (61) for a game machine (10), The success-in-an-election lottery means for casting lots in a success-in-an-election pattern (61) using a random number (110), The control means which win a prize considering having indicated the success-in-an-election pattern (61) of the aforementioned pattern display means by halt when the lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110) was success in an election as conditions, and give a game person profits, The production information means for production reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110), or the information about a winning-a-prize result On (concrete target, for example, the production element storage means for memorizing the contents of two or more production elements which constitute the production of the production information equipment (66)) aforementioned production information means (120), The production sequence storage means for memorizing the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment (66) among the production elements memorized

for the aforementioned production element storage means (120) (130), In order to change production time A production time operation change means with an operational game person On (concrete target, for example, by changing the sequence of the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on operation of the production time alteration-switch (14)) aforementioned production time change means It is a program for game machines for making it function based on the determination of the production change determination means (140) which can change production time, and the aforementioned production change determination means (140) as production control means (150) for controlling the aforementioned production information equipment (66).

[0097] Here, the false game machine (10) which the actual game machine (10) equipped with the rotation reel (40), the start switch (30), the stop switch (50), the control unit (20), etc. is sufficient as, and was displayed on image display equipments, such as a liquid crystal display and CRT, is sufficient as "a game machine (10)." Here, a "pattern display means" means the means for change-displaying or halt displaying two or more patterns. Moreover, using the actual rotation reel (40) which displayed two or more patterns on the circumference, as this pattern display means controls rotation of this rotation reel (40), it can form it. Moreover, using image display equipments, such as a liquid crystal display and CRT, this image display equipment can be made to be able to display two or more patterns one by one, and this pattern display means can also make and form them in it.

[0098] Here, when it is going to control an actual game machine (10) using this program for game machines, "control means" serves as a control unit (20) which wins a prize considering having indicated the success-in-an-election pattern of the aforementioned pattern display means by halt as conditions, and gives a game person profits, when the success-in-an-election lottery result of a success-in-an-election lottery means (110) is success in an election. Moreover, in this case, control means can be formed so that for example, a hopper unit (65) may be made to drive and an actual game medal may be paid out to a game person. Specifically, these control means contain the special game control means (80) which are shown in drawing 1 and which usually consist of game control means (70), and specific introduction game control means (91) and specific game control means (101).

[0099] Moreover, since an actual game medal cannot be paid out when it is going to control business use or a home video game machine using this program for game machines, these control means can be formed so that a picture which increases the number of sheets of a game medal to image display equipments, such as a liquid crystal display and CRT, may be displayed. That is, the program for game machines concerning this invention includes the both sides of the program for controlling an actual game machine (10), and the program for operating a video game machine business-use or for home use etc. as a game machine (10) by being read into a video game machine business-use or for home use etc.

[0100] (Operation) According to this invention, when a production change determination means (140) changes the sequence of the production element memorized for the production sequence storage means (130) based on operation of a production time change means (specifically for example, production time alteration switch (14)), adjustment of production time can be performed. That is, by changing not alternative with what cannot regard production as what must all be seen at all but various sequence of a production element, shortening production and seeing only a part and production are extended, or it becomes possible to try to repeat. And a change of the sequence of this production element can be made by operation of a game person's production time change means. Thereby, by a game person's self will, it becomes possible to adjust production time and a game can be played an interesting thing.

[0101] Furthermore, based on the shortcut of the aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can shorten production time, and based on stop operation of the aforementioned production time alteration switch (14), it can form it so that production may be stopped. Thus, if it forms, shortening of production time and the stop of production can be chosen by two kinds of operations with the shortcut of a production time alteration switch (14), and stop operation. For this reason, as compared with what can choose only the stop of production, it can respond to a different game person's hope more finely, and the game which met at a game person's contents of choice can be advanced.

[0102] Furthermore, by not performing at least one production element among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be shortened. Thus, if it forms, usually, as compared with production, this shortening production can use a part of production in common rather than can form the short production of production time separately independently. For this reason, as compared with what forms shortening production separately independently, the storage capacity which can form shortening production easily and memorizes the contents of production can be saved.

[0103] Furthermore, based on operation of the aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be extended. Thus, if it forms, based on operation of a production time alteration switch (14), production time is extensible. For this reason, the direction of a rotation reel (40) is filled with a look, when contents of production other than a rotation reel (40) were overlooked, or even when the contents have not been grasped since the contents of production are short time, by a game person's will, production can be made to be able to extend and these contents of production can be grasped.

[0104] Furthermore, by carrying out by repeating at least one production element

among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be extended. Thus, if it forms, usually, as compared with production, extension of this production time can use some production elements of production repeatedly in common rather than can form the long production of production time separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms extended production separately independently of the beginning, the storage capacity which can form extended production easily and memorizes the contents of production can be saved.

[0105] Furthermore, by carrying out by repeating all the production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on operation of the aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that the repeat of production may be performed. Thus, if it forms, the direction of a rotation reel (40) is filled with a look, even if it is the case where contents of production other than a rotation reel (40) are overlooked, the important case where hid and the appearance of the character is overlooked, etc., the same contents of production can be made to repeat and carry out by a game person's will, it is tried to repeat these contents of production, and an oversight can be avoided.

[0106] The aforementioned production change determination means (140) furthermore, by changing the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on extended operation of the aforementioned production time alteration switch (14) By extending production time and changing the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on repeat operation of the aforementioned production time alteration switch (14), it can form so that the repeat of production may be performed.

[0107] Thus, if it forms, extension of production time and the repeat of production can be chosen by two kinds of operations with extended operation of a production time alteration switch (14), and repeat operation. For this reason, as compared with what can choose only either, it can respond to a different game person's hope more finely, and the game which met at a game person's contents of choice can be advanced.

[0108] Furthermore, the aforementioned game machine (10) can be equipped with the function switch (19) which does the predetermined function about a game so when operated by the game person under predetermined conditions, and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned function switch in the state where of the predetermined function about a game is not done so (19), without fulfilling the aforementioned predetermined conditions so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14).

[0109] Thus, if it forms, under predetermined conditions, the function switch (19)

which does a predetermined function so can be made to serve a double purpose as a production time alteration switch (14) in the state where predetermined conditions are not fulfilled, and can be used for it. For this reason, for a game person, the function switch (19) to which are used can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good. Moreover, it becomes possible to reduce a manufacturing cost, without newly not preparing the thing of exclusive use separately, being able to attain communalization of parts as a production time alteration switch (14), and increasing part mark, since it is made to serve a double purpose.

[0110] Furthermore, it can have a start switch (30) for making rotation of the aforementioned rotation reel (40) start as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned start switch (30) at the time of aforementioned start switch (30) start operation—impossible so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if it forms, using the time of not needing rotation start operation of a rotation reel (40), it is not considering a start switch (30) as a function switch (19) of rotation start operation of a rotation reel (40), and can use as a production time alteration switch (14). For a game person, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, and both can be made to serve a double purpose by this, operating frequency is also high in a game, the start switch (30) which is used to it can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0111] Furthermore, it can have a stop switch (50) for stopping rotation of a rotation reel (40) as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned stop switch (50) at the time of aforementioned stop switch (50) halt operation—impossible so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if it forms, a stop switch (50) can be used using the time of not needing halt operation of a rotation reel (40) not as rotation halt operation of a rotation reel (40) but as a production time alteration switch (14). Thereby, for a game person, both can be made to serve a double purpose, operating frequency is also high in a game, the stop switch (50) which is used to it can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0112] Furthermore, the aforementioned stop switch (50) corresponding to each aforementioned rotation reel (40) for stopping rotation of two or more aforementioned rotation reels (40), respectively It can set up as the aforementioned production time alteration switch (14), respectively, and based on operation of a game person's aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that change of the production time corresponding to each production time alteration

switch (14) may be chosen.

[0113] Thus, if it forms, a game person can choose and operate the stop switch (50) corresponding to change of the production time which self wants, and can change production time of choice. Thereby, by one-touch, production time which a game person wishes can be changed and it can arrive at the contents of production of this change early. Furthermore, it can have a bed switch (16) for reducing the stored number of medals as the aforementioned function switch (19), and replacing with a medal injection, and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned bed switch at the time of medal injection impossible (16) so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14).

[0114] Thus, if it forms, it is not for an injection of a medal and the bed switch at the time of medal injection impossible (16) can be used as a production time alteration switch (14). For this reason, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, both can be made to serve a double purpose, the bed switch (16) to which it is used for a game person can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0115] Furthermore, it can have a settlement-of-accounts switch (17) for paying the stored medal as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned settlement-of-accounts switch at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible (17) so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if it forms, this settlement-of-accounts switch (17) can be used using the settlement-of-accounts switch at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible (17) not as settlement of accounts of a reservoir medal but as a production time alteration switch (14). For this reason, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, both can be made to serve a double purpose, the settlement-of-accounts switch (17) to which it is used for a game person can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0116] Furthermore, by operating it combining two or more aforementioned function switches (19), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if a function switch (19) is a time of having done so the predetermined function about an original game and is independent, when it forms, when it cannot use as a production time alteration switch (14), it becomes possible combining other function switches (19) to use as a production time alteration switch (14). Thereby, for a game person, the function switch (19) which is the easiest to operate it can be used as a production time alteration switch (14) at any time at the arbitrary times in a game, and operability of a production time alteration switch (14)

can be made good.

[0117] Furthermore, the aforementioned production element is image data, and by the aforementioned production displaying two or more image data in predetermined sequence, by changing into what chose the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production, the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be shortened. Thus, if it forms, usually, as compared with production, this shortening production can use in common a part of image data usually used from production rather than can form the few production of the number of image data separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms shortening production separately independently of the beginning, shortening production can be formed easily. Moreover, since a part of production and shortening production are usually used in common, the storage capacity which memorizes the image data of the contents of production can be saved.

[0118] Furthermore, the aforementioned production element is image data, and by the aforementioned production displaying two or more image data in predetermined sequence, by changing into what repeated the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production, the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be extended. Thus, if it forms, usually, as compared with production, extension of this production time can use a part of production repeatedly in common rather than can form the long production of production time separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms extended production separately independently of the beginning, extended production can be formed easily. Moreover, since a part of production and extended production can usually be used in common, the storage capacity which memorizes the contents of production can be saved.

[0119] The aforementioned production element is image data. furthermore, the aforementioned production It is what displays two or more image data in predetermined sequence. the aforementioned game machine (10) It has an image data lottery means for casting lots in the image data to display using a random number out of two or more image data which constitutes the aforementioned production. the aforementioned production change determination means (140) By changing into what displays the lottery result of the aforementioned image data lottery means, and the selected image data among two or more aforementioned image data which constitutes the aforementioned production, it can form so that production time may be shortened.

[0120] Thus, if it forms, unexpected nature can be given to selection of the image data used for shortening production, and the content of shortening production can be changed. Thereby, the content of a game can be changed and a game can be played what is full of interest.

(Claim 20) Invention according to claim 20 is characterized by the following point.

[0121] Namely, the pattern display means for change-displaying or halt displaying two or more patterns (61) for a game machine (10), The success-in-an-election lottery means for casting lots in a success-in-an-election pattern (61) using a random number (110), The control means which win a prize considering having indicated the success-in-an-election pattern (61) of the aforementioned pattern display means by halt when the lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110) was success in an election as conditions, and give a game person profits, The production information means for production reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means (110), or the information about a winning-a-prize result, The production element storage means for memorizing the content of two or more production elements which constitute the production of the aforementioned production information means (120), The production sequence storage means for memorizing the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment (66) among the production elements memorized for the aforementioned production element storage means (120) (130), By changing the sequence of the production element which the game person memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on operation of an operational production time operation change means and the aforementioned production time change means in order to change production time It is based on the determination of the production change determination means (140) which can change production time, and the aforementioned production change determination means (140). It is the record medium which recorded the program for game machines for making it function as production control means (150) for controlling the aforementioned production information equipment (66) and in which computer reading is possible.

[0122] That is, the record medium concerning this invention in which computer reading is possible records the program for game machines indicated to the claim 18. (Operation) According to this invention, when a production change determination means (140) changes the sequence of the production element memorized for the production sequence storage means (130) based on operation of a production time change means (specifically for example, production time alteration switch (14)), adjustment of production time can be performed. That is, by changing not alternative with what cannot regard production as what must all be seen at all but various sequence of a production element, shortening production and seeing only a part and production are extended, or it becomes possible to try to repeat. And a change of the sequence of this production element can be made by operation of a game person's production time change means. Thereby, by a game person's self volition, it becomes possible to adjust production time and a game can be played an interesting thing.

[0123] Furthermore, based on the shortcut of the aforementioned production time

alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can shorten production time, and based on stop operation of the aforementioned production time alteration switch (14), it can form it so that production may be stopped. Thus, if it forms, shortening of production time and the stop of production can be chosen by two kinds of operations with the shortcut of a production time alteration switch (14), and stop operation. For this reason, as compared with what can choose only the stop of production, it can respond to a different game person's hope more finely, and the game which met at a game person's content of choice can be advanced.

[0124] Furthermore, by not performing at least one production element among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be shortened. Thus, if it forms, usually, as compared with production, this shortening production can use a part of production in common rather than can form the short production of production time separately independently. For this reason, as compared with what forms shortening production separately independently, the storage capacity which can form shortening production easily and memorizes the content of production can be saved.

[0125] Furthermore, based on operation of the aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be extended. Thus, if it forms, based on operation of a production time alteration switch (14), production time is extensible. For this reason, the direction of a rotation reel (40) is filled with a visual axis, when contents of production other than a rotation reel (40) were overlooked, or even when the content has not been grasped since the content of production is a short time, by a game person's volition, production can be made to be able to extend and this content of production can be grasped.

[0126] Furthermore, by carrying out by repeating at least one production element among two or more production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be extended. Thus, if it forms, usually, as compared with production, extension of this production time can use some production elements of production repeatedly in common rather than can form the long production of production time separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms extended production separately independently of the beginning, the storage capacity which can form extended production easily and memorizes the content of production can be saved.

[0127] Furthermore, by carrying out by repeating all the production elements memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on operation of the aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that

the repeat of production may be performed. Thus, if it forms, the direction of a rotation reel (40) is filled with a look, even if it is the case where contents of production other than a rotation reel (40) are overlooked, the important case where hid and the appearance of the character is overlooked, etc., the same contents of production can be made to repeat and carry out by a game person's will, it is tried to repeat these contents of production, and an oversight can be avoided.

[0128] The aforementioned production change determination means (140) furthermore, by changing the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on extended operation of the aforementioned production time alteration switch (14) By extending production time and changing the production element memorized for the aforementioned production sequence storage means (130) based on repeat operation of the aforementioned production time alteration switch (14), it can form so that the repeat of production may be performed.

[0129] Thus, if it forms, extension of production time and the repeat of production can be chosen by two kinds of operations with extended operation of a production time alteration switch (14), and repeat operation. For this reason, as compared with what can choose only either, it can respond to a different game person's hope more finely, and the game which met at a game person's contents of choice can be advanced.

[0130] Furthermore, the aforementioned game machine (10) can be equipped with the function switch (19) which does the predetermined function about a game so when operated by the game person under predetermined conditions, and without fulfilling the aforementioned predetermined conditions, the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned function switch in the state where of the predetermined function about a game is not done so (19) so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14).

[0131] Thus, if it forms, under predetermined conditions, the function switch (19) which does a predetermined function so can be made to serve a double purpose as a production time alteration switch (14) in the state where predetermined conditions are not fulfilled, and can be used for it. For this reason, for a game person, the function switch (19) to which are used can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good. Moreover, it becomes possible to reduce a manufacturing cost, without newly not preparing the thing of exclusive use separately, being able to attain communalization of parts as a production time alteration switch (14), and increasing part mark, since it is made to serve a double purpose.

[0132] Furthermore, it can have a start switch (30) for making rotation of the aforementioned rotation reel (40) start as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned start switch (30) at the time of aforementioned start switch (30)

start operation—impossible so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if it forms, using the time of not needing rotation start operation of a rotation reel (40), it is not considering a start switch (30) as a function switch (19) of rotation start operation of a rotation reel (40), and can use as a production time alteration switch (14). For a game person, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, and both can be made to serve a double purpose by this, operating frequency is also high in a game, the start switch (30) which is used to it can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0133] Furthermore, it can have a stop switch (50) for stopping rotation of a rotation reel (40) as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned stop switch (50) at the time of aforementioned stop switch (50) halt operation—impossible so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if it forms, a stop switch (50) can be used using the time of not needing halt operation of a rotation reel (40) not as rotation halt operation of a rotation reel (40) but as a production time alteration switch (14). Thereby, for a game person, both can be made to serve a double purpose, operating frequency is also high in a game, the stop switch (50) which is used to it can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0134] Furthermore, the aforementioned stop switch (50) corresponding to each aforementioned rotation reel (40) for stopping rotation of two or more aforementioned rotation reels (40), respectively It can set up as the aforementioned production time alteration switch (14), respectively, and based on operation of a game person's aforementioned production time alteration switch (14), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that change of the production time corresponding to each production time alteration switch (14) may be chosen.

[0135] Thus, if it forms, a game person can choose and operate the stop switch (50) corresponding to change of the production time which self wants, and can change production time of choice. Thereby, by one-touch, production time which a game person wishes can be changed and it can arrive at the content of production of this change early. Furthermore, it can have a bed switch (16) for reducing the stored number of medals as the aforementioned function switch (19), and replacing with a medal injection, and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned bed switch at the time of medal injection impossible (16) so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14).

[0136] Thus, if it forms, it is not for an injection of a medal and the bed switch at the time of medal injection impossible (16) can be used as a production time

alteration switch (14). For this reason, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, both can be made to serve a double purpose, the bed switch (16) to which it is used for a game person can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0137] Furthermore, it can have a settlement-of-accounts switch (17) for paying the stored medal as the aforementioned function switch (19), and the aforementioned production change determination means (140) can form the aforementioned settlement-of-accounts switch at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible (17) so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if it forms, this settlement-of-accounts switch (17) can be used using the settlement-of-accounts switch at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible (17) not as settlement of accounts of a reservoir medal but as a production time alteration switch (14). For this reason, it is not necessary to prepare the production time alteration switch (14) of exclusive use, both can be made to serve a double purpose, the settlement-of-accounts switch (17) to which it is used for a game person can be used as a production time alteration switch (14) as it is, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0138] Furthermore, by operating it combining two or more aforementioned function switches (19), the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that it may use as the aforementioned production time alteration switch (14). Thus, if a function switch (19) is a time of having done so the predetermined function about an original game and is independent, when it forms, when it cannot use as a production time alteration switch (14), it becomes possible combining other function switches (19) to use as a production time alteration switch (14). Thereby, for a game person, the function switch (19) which is the easiest to operate it can be used as a production time alteration switch (14) at any time at the arbitrary times in a game, and operability of a production time alteration switch (14) can be made good.

[0139] Furthermore, the aforementioned production element is image data, and by the aforementioned production displaying two or more image data in predetermined sequence, by changing into what chose the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production, the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be shortened. Thus, if it forms, usually, as compared with production, this shortening production can use in common a part of image data usually used from production rather than can form the few production of the number of image data separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms shortening production separately independently of the beginning, shortening production can be formed easily. Moreover, since a part of production and shortening production are usually used in common, the storage

capacity which memorizes the image data of the contents of production can be saved.

[0140] Furthermore, the aforementioned production element is image data, and by the aforementioned production displaying two or more image data in predetermined sequence, by changing into what repeated the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes the aforementioned production, the aforementioned production change determination means (140) can be formed so that production time may be extended. Thus, if it forms, usually, as compared with production, extension of this production time can use a part of production repeatedly in common rather than can form the long production of production time separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms extended production separately independently of the beginning, extended production can be formed easily. Moreover, since a part of production and extended production can usually be used in common, the storage capacity which memorizes the contents of production can be saved.

[0141] The aforementioned production element is image data. furthermore, the aforementioned production It is what displays two or more image data in predetermined sequence. the aforementioned game machine (10) It has an image data lottery means for casting lots in the image data to display using a random number out of two or more image data which constitutes the aforementioned production. the aforementioned production change determination means (140) By changing into what displays the lottery result of the aforementioned image data lottery means, and the selected image data among two or more aforementioned image data which constitutes the aforementioned production, it can form so that production time may be shortened.

[0142] Thus, if it forms, unexpected nature can be given to selection of the image data used for shortening production, and the content of shortening production can be changed. Thereby, the content of a game can be changed and a game can be played what is full of interest.

[0143]

[Embodiments of the Invention] (Gestalt of the first operation)

(Explanation of a drawing) Drawing 1 or drawing 11 shows the gestalt of operation of the first of this invention. Outline explanatory drawing [front view / appearance / of a game machine] in which in drawing 1 outline explanatory drawing, drawing 4 , or drawing 6 of the content of production of special production compared the block diagram of the input of a game machine, control, and an output and drawing 2 , and drawing 3 usually compared the content of production and shortening production and drawing 7 , or drawing 11 shows the flow of the outline of operation of the usual game of a game machine, respectively.

[0144] (Game machine 10) Ten show the game machine 10 among drawing 2 . The game machine 10 has the square box-like case 11, as shown in drawing 2 . The abbreviation square aperture-like display window 12 faced toward a game person

side is formed in the upper part from the center section of the aforementioned case 11. And the pattern display window 13 which can see the pattern 61 of three rotation reels 40 is formed in the center of abbreviation of this display window 12.

[0145] The above-mentioned rotation reel 40 consists of the left-hand side rotation reel 43 located in left one end of drawing 2 , a right-hand side rotation reel 45 located in right one end of drawing 2 , and a central rotation reel 44 located between this left-hand side rotation reel 43 and the right-hand side rotation reel 45. And although not illustrated especially to the front-face side of the game machine 10, a total of two winning-a-prize lines [five] is formed in the direction of slant on 3 and the diagonal line on either side at the longitudinal direction. And this winning-a-prize line turns into a winning-a-prize effective line to which winning a prize becomes effective according to the number of sheets of an injection medal. Specifically, in the case of one sheet, in one of five winning-a-prize lines of the center of width, the injection number of sheets of a game medal serves as a winning-a-prize effective line. And in the case of two sheets, in lateral three of five winning-a-prize lines, the injection number of sheets of a game medal serves as a winning-a-prize effective line. And all of five winning-a-prize lines in which the injection number of sheets of a game medal also included the diagonal line in the case of three sheets serve as a winning-a-prize effective line.

[0146] Although not illustrated, the control unit 20 (refer to drawing 1) for controlling operation of the whole game machine 10 is built in the interior of the game machine 10.

(Control unit 20) Although the above-mentioned control unit 20 is not illustrated, it was constituted focusing on CPU and equipped with ROM, RAM, I/O, etc. And it has the following (1) and equipment of (2) by reading the program CPU was remembered to be by ROM.

[0147]

(1) As shown in game control unit 21(2) production control unit 22 drawing 1 , the production control unit 22 for controlling the game control unit 21 for controlling rotation and a halt of the rotation reel 40 and the display 66, such as a lamp and a loudspeaker, by operation of the start switch 30 and the stop switch 50 is built in. Moreover, although arranged, it is not limited to especially this, and you may control by CPU of a piece, or may make it control CPU by two or more CPUs a piece every to the game control unit 21 and the production control unit 22, respectively.

[0148] Moreover, it is unified and CPU, ROM, RAM, I/O, etc. may constitute a one chip.

(Game control unit 21) The above-mentioned game control unit 21 is for controlling rotation and a halt of the rotation reel 40 by operation of the start switch 30 and the stop switch 50. And this game control unit 21 functions as the following (1) or a means of (3).

[0149]

(1) Usual game control means 70 (2) The aforementioned usual game control means

70 usually perform control about a game in order [which is the game control—means 80(3) success-in-an-election lottery means 110 specially] to make a game usually perform, and since the aforementioned special game control means 80 make a game perform specially, they perform control about a game specially.

[0150] Moreover, as a game control unit 21, it is not limited to the above-mentioned means of (1) or (3), and other meanses may be included.

(Production control unit 22) The above-mentioned production control unit 22 is for controlling the information lamp 69 and the information equipment 66 of loudspeaker 67 grade mainly about production data. And in order to collateralize the reliability of the in-house data of the game control unit 21, the exchange of the signal between the game control unit 21 and the production control unit 22 is set up so that it may become one-way traffic. That is, from the game control unit 21, it is set up so that only an output signal may be sent out toward the production control unit 22 and any signals may not be sent out toward the game control unit 21 from this production control unit 22. Thereby, data protection of the game control unit 21 which has data about lotteries, such as success-in-an-election probability, can be made easy.

[0151] If the production of the game machine 10 concerning the gestalt of this operation is classified from a viewpoint of production time, it will usually be classified into two, production and the shortening production which consists of production time usually shortened rather than the production time of production. Moreover, if the production of the game machine 10 concerning the gestalt of this operation is classified from a viewpoint of a production stage, it will be classified into two with the winning-a-prize production for reporting the information after rotation halt operation of the rotation reel 40 by the success-in-an-election production and the game person for reporting the information about a lottery result, and about a winning-a-prize result after the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110.

[0152] And this production control unit 22 functions as the following (1) or a means of (4).

(1) As the production element storage means 120(2) production sequence storage means 130(3) production change determination means 140(4) production control means 150 and a production control unit 22, it is not limited to the above-mentioned means of (1) or (4), and other meanses may be included.

[0153] Moreover, the game machine 10 has formed the sub substrate 24 which has arranged the aforementioned production control unit 22 other than the main substrate 23 which has arranged the game control unit 21 here. For this reason, the sister machine with which a part of contents of production differ can be easily manufactured by exchanging the sub substrate 24. Moreover, since only the sub substrate 24 is easily [another thing from which capacity and a performance differ] exchangeable, only the content of production can be easily changed into the thing of the multiple color of the character appearing, and the complicated various contents of production which consist of a brilliance animation etc. in various backgrounds

from the thing of the comparatively easy content of production of the character representation which consists of a still picture.

[0154] Moreover, in developing the control program used for a game machine, by separating into the main substrate 23 and the sub substrate 24, it can judge easily whether the bug under development exists whether it exists in the main substrate 23 side in the sub substrate 24 side, and can debug easily by the ability of possibility that it must stop having to improve the whole control program becoming low, and shortening of the development cycle of a control program can be aimed at.

[0155] Moreover, since it has the main substrate 23 which controls a game, and the sub substrate 24 which has production data etc., the operation and exchange from the outside, and permeation of a foreign matter fix the main substrate 23 strongly in the container of a difficult direct vent system, and the sub substrate 24 becomes able [the exchange from the outside] to attach removable by the simple means in an easy container. Thereby, although production data etc. are easily exchangeable for other things, important data, such as success-in-an-election probability, become easy [designing to the thing of the structure which cannot be operated from the outside].

[0156] in addition, a thing which is not limited to especially this and consists only of the main substrate 23 although the gestalt of this operation is equipped with the main substrate 23 and the sub substrate 24 which were mentioned above -- it seems that or it may have further two or more sub substrates 24

(Input stage) As shown in drawing 1, when operated by the game person under predetermined conditions, the function switch 19 of the following which does the predetermined function about a game so is connected to the input stage of the above-mentioned control unit 20.

[0157]

(1) Use the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 for changing production time with the gestalt of this operation based on selection operation of a game person among the function switches 19 mentioned above injection switch switch [15(2) bed switch 16(3) settlement-of-accounts switch 17(4) start] 30 (5) stop switch 50. Of course, the function switch 19 used as a production time alteration switch 14 is not limited to these, and may use the settlement-of-accounts switch 17, the start switch 30, and stop switch 50 grade as a production time alteration switch 14. In addition, as an input stage, it is not limited to the above-mentioned function switch 19 of (1) or (5).

[0158] (Output stage) The following parts are connected to the output stage of the above-mentioned control unit 20 as shown in drawing 1.

(1) reel unit 60(2) hopper unit 65(3) production information equipment 66 (the information lamp 69, a loudspeaker 67, and display 68) -- in addition as an output stage, it is not limited to the above-mentioned parts of (1) or (3)

[0159] (Injection switch 15) As shown in drawing 2, the above-mentioned injection switch 15 is a switch located in the slanting lower part of the rotation reel 40, and is

for detecting the game medal thrown in from the medal input port 18 of a game medal.

(Bed switch 16) As shown in drawing 2, the above-mentioned bed switch 16 is a switch located under the rotation reel 40, and is for reducing the number of reservoir medals and replacing with a medal injection. And as this bed switch 16 was mentioned above, in order to change production time, a game person can use the bed switch 16 at the time of medal injection impossible as an operational production time alteration switch 14.

[0160] As the above-mentioned production time alteration switch 14, to the production of both the success-in-an-election production which is the production at the time of the success in an election which is in the state where the success-in-an-election flag is materialized, and the winning-a-prize production at the time of winning a prize of the state where of the success-in-an-election pattern concerned was able to be placed neatly on the predetermined winning-a-prize effective line, it carries out as the production time alteration switch 14 which can change production time, and the bed switch 16 under function is set up possible [a function].

[0161] And in any [of success-in-an-election production and winning-a-prize production] case, if the shortcut it is the 1st depression operation is performed to the bed switch 16 under function as the above-mentioned production time alteration switch 14, by the production change determination means 140, shortening of production time is performed, and it is set up so that shortening production may be carried out. And in any [of success-in-an-election production and winning-a-prize production] case, if stop operation of being the 2nd depression operation is performed to the bed switch 16 under function as the above-mentioned production time alteration switch 14, by the production change determination means 140, the stop of production is performed, and it is set up so that the production from the operation point in time of the production time alteration switch 14 may be stopped.

[0162] And continuously, in winning-a-prize production, the number of reservoir medals is reduced, and further, if 3rd depression operation is performed on the bed switch 16, it is set up so that it can replace with the medal injection of the following game. Moreover, by one operation, the production time alteration switch 14 and the bed switch 16 which can be made to serve a double purpose which relates to the gestalt of this operation here reduce the number of reservoir medals of the number of sheets (for example, three sheets) which can be maximum supplied, replaces it with a medal injection, and means the so-called MAX bed switch. Of course, you may carry out the bed switch 16 to the one-sheet bed switch replaced with a medal injection for every sheet by one operation, and the two-sheet bed switch which replaces with the medal injection of two sheets by one operation instead of a MAX bed switch.

[0163] (Settlement-of-accounts switch 17) As shown in drawing 2, the above-mentioned settlement-of-accounts switch 17 is the function switch 19 located in the slanting lower part of the rotation reel 40, and is for paying out the stored

injection medal. In addition, you may use the settlement-of-accounts switch 17 at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible as a production time alteration switch 14 by the production change determination means 140.

[0164] (Start switch 30) As shown in drawing 2 , the above-mentioned start switch 30 is a lever located in the slanting lower part of the rotation reel 40, and is the function switch 19 for making the drive of the reel unit 60 start from a front game, at the time of "a re-game (replay, Replay)" on condition of an injection of a game medal or an injection of the bed switch 16, on condition that predetermined-time progress.

[0165] In addition, "a re-game (replay, Replay)" can perform a game again here, without newly throwing in a game medal in the following game by the lottery of the success-in-an-election lottery means 110, when the flag of "a re-game (replay, Replay)" is materialized and the pattern of "a re-game (replay, Replay)" gathers on a winning-a-prize effective line.

[0166] Moreover, you may make it use the start switch 30 at the time of rotation reel 40 rotation start operation-impossible as a production time alteration switch 14 by the production change determination means 140.

(Stop switch 50) The above-mentioned stop switch 50 is the function switch 19 for stopping the drive of the reel unit 60. Specifically, as the stop switch 50 is shown in drawing 2 , it consists of three switches corresponding to each rotation reel 40, and each one rotation reel 40 of every is arranged caudad. By operation of the stop switch 50 corresponding to the rotation reel 40, it is set up so that the corresponding rotation reel 40 concerned may stop rotation.

[0167] In addition, you may use the stop switch 50 at the time of rotation reel 40 rotation halt operation-impossible as a production time alteration switch 14 by the production change determination means 140. You may set up each stop switch 50 corresponding to three rotation reels 40 as a production time alteration switch 14 from which the content of change differs, respectively in that case. Specifically, change of the state which three rotation reels 40 stopped, i.e., the production time of winning-a-prize production, is enabled. When the stop switch 50 does so the function as a production time alteration switch 14, for example, by operating the stop switch 50 of the left-hand side corresponding to the left-hand side rotation reel 43 By performing shortening of production time and operating the stop switch 50 of the center corresponding to the central rotation reel 44 The stop of production is performed and that to which extension of production time is performed is included by operating the stop switch 50 corresponding to the right-hand side rotation reel 45. Thus, based on operation of each stop switch 50 which is a game person's production time alteration switch 14, you may set up so that change of the production time corresponding to each production time alteration switch can be chosen. Thereby, by choosing and operating the stop switch 50 corresponding to change of the production time which self wants, a game person is one-touch, can

change production time which a game person wishes, and can arrive at this change production early.

[0168] (Reel unit 60) Although especially the above-mentioned reel unit 60 does not illustrate, it consists of three motors fixed or supported by the frame and three rotation reels 40 fixed to the output shaft of each motor. And each rotation reel 40 is equipped with the rotating drum which consists of synthetic resin, and the tape-like reel tape 42 stuck on the circumference of this rotating drum. The pattern [two or more (for example, 21 pieces)] 61 is displayed on the peripheral face of this reel tape 42. And the so-called start index is formed in some rotation reels 40. And after starting rotation by the motor, halt control is performed by recognizing angle of rotation after detecting the aforementioned start index by pinpointing the current position and making it stop at a predetermined angle after that.

[0169] (Hopper unit 65) Although the above-mentioned hopper unit 65 does not illustrate, it is for paying out a game person a medal based on the result of a game. (Production information equipment 66) The above-mentioned production information equipment 66 is for making a game person report success in an election, winning a prize, etc. with sound, light, or an image. Specifically, production information equipment 66 is equipped with the loudspeaker 67 of two right and left embedded in the lower part of a case 11, the display 68 which consists of a liquid crystal display arranged in the center of the upper part of a display window 12, and five information lamps 69 arranged on the circumference edge of a display window 12. And this production information equipment 66 is for making a game person report success in an election, winning a prize, etc. again by making display 68 indicate a pattern pattern and the character string by lighting by generating success-in-an-election sound and winning-a-prize sound at the time of success in an election and winning a prize, and turning on or blinking the information lamp 69 from a loudspeaker 67, by control of the production control unit 22, at it.

[0170] Two kinds exist in the production which the above-mentioned production information equipment 66 performs as the success-in-an-election production for reporting the information about the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110 toward a game person, and the winning-a-prize production for reporting the information about a winning-a-prize result toward a game person after halt operation of the rotation reel 40. And although the above-mentioned success-in-an-election production and especially winning-a-prize production do not illustrate, they are formed from a predetermined combination of the special production A and B which is two or more production elements which constitute it, and C...Z.

[0171] (Special production) The above-mentioned special production is the success-in-an-election production and winning-a-prize production which are performed by production information equipment 66. This special production consists of two or more things from which the contents of production differ, respectively. In addition, different information from the information about the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110 and the so-called GASE production are

also included in the success-in-an-election production of the above-mentioned special production here.

[0172] The above-mentioned special production is equipped with the special production which the contents of production become from A, B, C, D, E, F different, respectively, and Z different, respectively as shown in drawing 3. And the special production A consists of luminescence a which is two kinds of sound a and sound b, and two kinds of luminescence forms, and luminescence b, and means a series of whole production performed in order of the sound a→ luminescence a→ luminescence b→ sound b. That is, the special production A consists of one kind of thing which consists of combination of the sound mentioned above and a luminescence form.

[0173] In addition, sound a and sound b are different sound, sound a is the sound of the drum a "boss" and sound b consists of sound of the whistle "PI" here. Moreover, Luminescence a and Luminescence b are different luminescence forms, Luminescence a is lighting of the lower left information lamp 69 among five information lamps 69, and Luminescence b is lighting of the lower right information lamp 69. Of course, it is not limited to what was mentioned above, these sound and luminescence forms are seen from a game person, and as long as it can recognize as different sound and a different luminescence form, they may consist of other sound and luminescence forms of a kind. And as shown in drawing 3, other special production B and Z consists of various sound and luminescence forms like the special production A. And although the sound a and n or Luminescence a and n which constitute these special production A and Z omit detailed explanation of each contents, it is set up so that a game person can recognize different sound and that it is a different luminescence form like the special production A mentioned above. In addition, luminescence may use the display 68 which consists of a liquid crystal display located not only in the information lamp 69 but in the center. Moreover, you may use the large-sized dot-like panel Light Emitting Diode instead of display 68.

[0174] and although not illustrated especially, on the explanation sheet which indicated the explanatory note of the content of a game to the game person who stuck on the front-face side of the game machine 10 etc. By performing special production of a predetermined combination in predetermined sequence among the special production A, B, C, D, E, F, and Z mentioned above In success-in-an-election production, it is indicated as a result of the success-in-an-election lottery of the success-in-an-election lottery means 110 that it is what means that BB, RB, a bell, a plum, a cherry, and possibility of having won replay are large. Thereby, as shown in drawing 4, it is the usual production of success-in-an-election production, and a game person can recognize that possibility that the present game state has won BB as a result of the success-in-an-election lottery of the success-in-an-election lottery means 110 is high by performing special production A→B→C→D→E.

[0175] Moreover, it is indicated that it is what means having won a prize of BB, RB, a bell, a plum, a cherry, and replay by being carried out in order of predetermined in

a predetermined combination of this special production also in the winning-a-prize production after halt operation of the rotation reel 40. Thereby, although not illustrated especially, it is the usual production of success-in-an-election production, and by performing special production A→B→C→D→E→F→Z, a game person can add having won a prize of BB game to pattern arrangement of the rotation reel 40, and can recognize it clearly by this production, for example.

[0176] Of course, only the purport which has a correspondence relation among them is displayed by the explanatory note etc., without displaying concretely the correspondence relation between the kind of this special production, and the kind of success-in-an-election lottery of the success-in-an-election lottery means 110, and you may make it make a concrete correspondence relation guess in a game. Furthermore, you may make it make this regularity and the content correspondence-related [the / concrete] guess by the game person's himself judgment by advance of a game, without telling a game person even about a purport with this correspondence relation.

[0177] And the content of this special production is memorized by the production element storage means 120.

(Usually, game control means 70) The above-mentioned usual game control means 70 are for making a game usually perform. That is, at the time of "a re-game (replay, Replay)" on condition of an injection of a medal or an injection of the bed switch 16, if the start switch 30 is operated from a front game on condition that predetermined-time progress, the reel unit 60 will drive and three rotation reels 40 will start rotation. Then, operation of the piece of the stop switch 50 stops rotation of the corresponding rotation reel 40 concerned. And if it finishes operating three stop switches 50 altogether, all of rotation of three rotation reels 40 will stop. If the pattern 61 beforehand set up on the winning-a-prize effective line of a display window 12 stops at this time, the medal of predetermined number of sheets will pay out through the hopper unit 65. In addition, you may carry out a credit instead of paying out a medal.

[0178] The role success in an election of small which gives a game person profits with expenditure of a game medal when a prize of success in an election is won (when this role success in an election of small wins a prize, it becomes role winning a prize of small), The special success in an election which gives a game person still bigger profits than this role success in an election of small when a prize is won (when this special success in an election wins a prize, it is winning specially), Although there is no expenditure of a game medal when a prize is won, it has success in an election of "re-game (replay, Replay) success in an election" (when this re-game success in an election wins a prize, it becomes re-game winning a prize) which can perform a game for the second time, without newly throwing in a game medal. And when the lottery result becomes one of success in an election (it is also called internal winning a prize.), the success-in-an-election flag corresponding to the success in an election is materialized. And when a lottery

result is success in an election specially, the success-in-an-election flag of success in an election is materialized specially. During success-in-an-election flag formation of this special success in an election, the combination of the halt pattern 61 of the rotation reel 40 of the reel unit 60 On condition that it was in agreement with the predetermined success-in-an-election pattern 61 (for example, thing to which three "7" gathers on a winning-a-prize effective line) defined beforehand, a prize is won, and it is formed so that a special game advantageous to a game person may be made to perform. And although the success-in-an-election flag was specially materialized by the lottery, when the combination of the halt pattern 61 of the rotation reel 40 is not in agreement with the success-in-an-election pattern 61, it is set up so that the right of success-in-an-election flag formation may be carried over by the game after it. In addition, when the success-in-an-election flag of the role success in an election of small is not made to win a prize by the game in which the success-in-an-election flag was materialized, there is no carry-over by the next game of the right of success-in-an-election flag formation.

[0179] Moreover, while materializing one of success-in-an-election flags, when the rotational speed of the rotation reel 40 is fixed, it depends on the timing [whether the success-in-an-election pattern / / 61 can be placed neatly on a winning-a-prize effective line] of the stop switch 50. Since it is specifically set up so that the rotation reel 40 may stop within 190ms after operating the stop switch 50, After operating the stop switch 50, in four patterns 61 which are stopped as it is or continue, the pattern 61 which can be drawn, for example, the halt pattern, on the periphery of the rotation reel 40 which can stop within 190ms, and which can be drawn When the corresponding success-in-an-election pattern 61 is included, with a delay [until it stops], the rotation reel 40 draws the success-in-an-election pattern 61 on a winning-a-prize effective line, and stops. On the other hand, when the success-in-an-election pattern [be / under / of these four patterns 61 that can be drawn / correspondence / it] 61 is not included, the success-in-an-election pattern 61 cannot be drawn on a winning-a-prize effective line, and it cannot stop.

[0180] (Specially game control means 80) The above-mentioned special game control means 80 are for making a special game advantageous to a game person perform based on the lottery result of a lottery means. As the above-mentioned special game, when it divides roughly, there is the following game.

- (1) Specific introduction game (BB game)
- (2) A specific game (RB game)
- (3) Specific success-in-an-election game (JAC game)

In addition, a specific game, for example, RB game, is independently performed, when carried out into a specific introduction game, for example, BB game, and when there is nothing in BB game. Moreover, the above-mentioned specific success-in-an-election game and the so-called JAC game are performed into RB game. Moreover, as a game, it is not specially limited to the above-mentioned game of (1) or (3).

[0181] Specifically, usually, although not illustrated in a game, if the patterns 61,

such as "7", gather on [three] a winning-a-prize effective line, for example, the medal of 15 sheets will pay out through the hopper unit 65. BB game is started at this time. And specially, if the game control means 80 are divided roughly as shown in drawing 1, they will be equipped with the following means.

[0182] (1) Specific introduction game control means 91 (BB game control means 90)

(2) Specific game control means 101 (RB game control means 100)

(Specific introduction game control means 91) The above-mentioned specific introduction game control means 91 are BB game control means 90 for controlling BB game.

[0183] Expenditure of a medal is performed by whether the success-in-an-election pattern has gathered on the winning-a-prize effective line, when it shifted to BB game, and an injection of the medal of a maximum of three sheets begins and a game and the same role game of small usually specifically stop rotation of three rotation reels 40 respectively. Therefore, in the role game of small in BB game, the lottery which usually includes the role of small like a game is performed each time. However, when the success-in-an-election pattern for shifting to RB game into this BB game gathers on a winning-a-prize effective line, it shifts to RB game after that.

[0184] In addition, since the shift to RB game is to be performed a maximum of 3 times by the inside of BB game, for example, after 1st RB game was completed, lottery of a game and same role game of small which were mentioned above, and control are usually performed. and the number of times of the maximum predetermined with BB game in RB game in BB game, for example, 3 times, -- or the role game of small in BB game ends BB game by the predetermined number of times of the maximum, for example, a maximum of 30 ends Of course, neither RB game in BB game nor the number of times of the maximum of the role game of small may be limited to what was mentioned above, and may be set as other number of times (the number of times of the maximum of for example, RB game is 2 times) by the difference in the kind of game machine 10.

[0185] (Specific game control means 101) The above-mentioned specific game control means 101 are for controlling RB game. The specific success-in-an-election game which is winning a prize when it shifted to RB game, and a medal's becomes an one-sheet injection and the predetermined pattern 61 of the rotation reel 40 specifically gathers on the center line of a display window 12 is performed. And in RB game, the specific success-in-an-election game of whether to win can carry out a maximum of 12 times, and a maximum of eight winning a prize is possible. That is, it becomes a maximum of eight winning a prize, or RB game is ended by a maximum of 12 ends of a specific success-in-an-election game.

[0186] (Success-in-an-election lottery means 110) The above-mentioned success-in-an-election lottery means 110 casts lots based on the success-in-an-election probability defined beforehand in the success-in-an-election judging of being success in an election. And when the lottery result by the success-in-an-election lottery means 110 is success in an election (it is also called internal winning a prize.),

a success-in-an-election flag is materialized, on condition that it was in agreement with the success-in-an-election pattern as which the combination of the halt pattern of the rotation reel 40 was beforehand determined during this success-in-an-election flag formation, a prize is won, and it is set up so that expenditure of a medal and profits, such as a special game, may be given to a game person.

[0187] If the above-mentioned success-in-an-election lottery means 110 is divided roughly as shown in drawing 1, it will be equipped with the following means.

(1) Random-number-generation means 111 (2) As a success-in-an-election lottery means 110, it is not limited to the above-mentioned (1) which is the random number extraction means 112 (3) success-in-an-election judging table 113 (4) judging means 114, or (4).

[0188] (Random-number-generation means 111) The above-mentioned random-number-generation means 111 generates the random number for a lottery in a predetermined field (it is 0 or 65535 at a decimal number). In addition, there are what can generate a random number by the method in ***** as a soft random number (the random-number-generation method by the repeat of carrying out the square of the n digits and taking out the central number of n figures) etc., and a thing which constitutes the number of the fixed range using the counter added every [1] at high speed in a "random-number-generation means" here. For example, the counter it was made to repeat the number of the range of 0 or 16383 successively about millions times in 1 second can be considered. And as a "random number extraction means", the number of a counter will be read to the timing which pushed the start switch. Thus, if it forms, with a "random-number-generation means", the number extracted by the "random number extraction means" of what has not necessarily generated the random number will serve as a distribution just like a random number. Thus, a means by which the number which shows a distribution like a random number as a result is acquired is included in a "random-number-generation means" or a "random number extraction means", and is considered here.

[0189] (Random number extraction means 112) The above-mentioned random number extraction means 112 extracts the random number which the random-number-generation means 111 generates on condition that predetermined (for example, operation of the start switch 30). In addition, let this extracted random number be extraction random number data.

(Success-in-an-election judging table 113) The above-mentioned success-in-an-election judging table 113 has the success-in-an-election field of each success-in-an-election item among all the fields of the random number which the random-number-generation means 111 takes.

[0190] (Judgment means 114) The above-mentioned judgment means 114 collates the success-in-an-election judging field data which consist of a success-in-an-election field of each success-in-an-election item in all the fields of the random number which the random-number-generation means 111 takes based on the extraction random number data which the random number extraction means 112

extracted, and the success-in-an-election probability data of the success-in-an-election judging table 113, and the success in an election corresponding to the success-in-an-election field to which the extraction random number data concerned belong is determined.

[0191] (Production element storage means 120) The above-mentioned production element storage means 120 is for memorizing the content of two or more production elements (special production A and Z) which constitute the production of production information equipment 66, as shown in drawing 3. Data made to generate the above-mentioned production element storage means 120 from the loudspeaker 67 of the display 66 of the special production A and Z, such as a sound, time of lighting of the information lamp 69 and blink, and sequence, and the data of the pattern pattern as which it is displayed on display 68, and a character string are memorized. Of course, the content of production to memorize is not limited to these, and may be based on various information meanses, such as voice memorized beforehand, vibration, and lighting of other lamps.

[0192] Specifically, the special production A consisted of sound a and b and luminescence a and b, and the production element storage means 120 has memorized that the content of production consists of sound a→ luminescence a→ luminescence b→ sound b, when a production element is the special production A.

(Production sequence storage means 130) The above-mentioned production sequence storage means 130 is for memorizing the sequence of the production element (special production A and Z) carried out with production information equipment 66 among the production elements (special production A and Z) memorized for the production element storage means 120. Specifically, as a production element, as shown in drawing 3, the special production A and Z is memorized by the production element storage means 120. And for example, in the case of success in an election of BB game, as shown in drawing 4, as production, the special production A, B, C, D, and E is memorized in order of A→B→C→D→E, and the special production E is usually memorized as shortening production.

[0193] Specifically, the sequence of the following production elements is memorized. As for the success-in-an-election production of BB game, special production A→B→C→D→E is memorized, as for the success-in-an-election production of RB game, special production B→C→D→E is memorized, as for the success-in-an-election production of a bell, special production C→D→E is memorized, as for the success-in-an-election production of a plum, special production D→E is memorized, as for the success-in-an-election production of a cherry, special production C→E is memorized, and, as for the success-in-an-election production of replay, special production B→E is memorized.

[0194] As for the shortening production of this success-in-an-election production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the shortening production of BB game success in an election, the special production E is memorized. the shortening production of RB game success in an election Special

production C→D→E is memorized, as for the shortening production of bell success in an election, special production D→E is memorized, as for the shortening production of plum success in an election, the special production D is memorized, as for the shortening production of cherry success in an election, the special production C is memorized, and, as for the shortening production of replay success in an election, the special production B is memorized.

[0195] It usually sets on production. moreover, the winning-a-prize production of BB game Special production A→B→C→D→E→F→Z is memorized. the success-in-an-election production of RB game Special production B→C→D→E→F→Z is memorized. the success-in-an-election production of a bell Special production C→D→E→F→Z is memorized, as for the success-in-an-election production of a plum, special production D→E→F is memorized, as for the success-in-an-election production of a cherry, special production C→E→F is memorized, and, as for the success-in-an-election production of replay, special production B→E→F is memorized.

[0196] As for the shortening production of this winning-a-prize production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the shortening production of BB game winning a prize, special production E→F→Z is memorized. the shortening production of RB game winning a prize Special production C→D→E→F→Z is memorized. the shortening production of bell winning a prize Special production D→E→F→Z is memorized, as for the shortening production of plum winning a prize, special production D→E→F is memorized, as for the shortening production of cherry winning a prize, special production C→E→F is memorized, and, as for the shortening production of replay winning a prize, special production B→E→F is memorized.

[0197] Of course, the sequence of the special production of success-in-an-election production, such as BB game mentioned above, and winning-a-prize production may not be limited to this, and other permutations set up beforehand are sufficient as it. (Production change determination means 140) The above-mentioned production change determination means 140 is for adjusting production time by changing the sequence of the production element (special production) memorized for the production sequence storage means 130 based on operation of the production time alteration switch 14.

[0198] The above-mentioned production change determination means 140 shortens production time based on the shortcut of the production time alteration switch 14. This production change determination means 140 shortens production time by not performing at least one production element (special production) among two or more production elements (special production) memorized for the production sequence storage means 130. And production is stopped based on stop operation of the production time alteration switch 14.

[0199] That is, the bed switch 16 at the time of medal injection impossible functions as a production time alteration switch 14. And when this production time alteration

switch 14 is not operated, each usual production will be carried out for both success-in-an-election production and winning-a-prize production. Moreover, when the production time alteration switch 14 is operated once by the game person and the so-called shortcut is performed, shortening production by which production time is usually shortened rather than production will usually be performed by not performing at least one special production rather than production. Moreover, when operation and the so-called stop operation are performed for the production time alteration switch 14 by the game person further once again, the stop of the production concerned will be performed.

[0200] Concretely, it explains below using drawing 4 and drawing 5 by making success-in-an-election production of BB game into an example. If the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110 and BB game are won and the success-in-an-election flag of BB game is materialized, success-in-an-election production about BB game will be performed. It is beforehand remembered by the production sequence storage means 130 that the sequence of the special production of the success-in-an-election production of this BB game usually turns into sequence of special production A→B→C→D→E in production as shown in drawing 4. And if a game person performs 1st operation of the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 by making it into the production time alteration switch 14 at the time 16 of bed switch 16 medal injection-impossible, i.e., a bed switch, when it can use, this operation will turn into a shortcut and the content of production of BB game will usually shift to shortening production from production. For example, as shown in drawing 4, when special production A of production is usually carried out and a shortcut is performed, the special production A is forced to terminate, the subsequent special production B, C, and D will be omitted, and special production E will be carried out.

[0201] Moreover, as shown in drawing 4, when special production A of production is usually carried out, if the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 is operated, after a shortcut, this operation becomes with stop operation, as for the success-in-an-election production of BB game, the special production A will be forced to terminate, subsequent special production will also be omitted, and this success-in-an-election production will be stopped once again.

[0202] Moreover, as shown in drawing 5, when special production C is usually carried out through implementation of the special production A and B of production and the shortcut by the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 mentioned above is performed in the success-in-an-election production of BB game, the special production C is forced to terminate, the subsequent special production D will be omitted and special production E will be carried out.

[0203] Moreover, as shown in drawing 5, when special production C is usually carried out through implementation of the special production A and B of production in the success-in-an-election production of BB game After a shortcut, once again, if the bed switch 16 is operated, this operation will turn into stop operation, as for

the success-in-an-election production of BB game, the special production C will be forced to terminate, subsequent special production will also be omitted, and this success-in-an-election production will be stopped.

[0204] In addition, if usually carried out during production, although [concerned] the special production under production is usually forced to terminate and the special production E is made to carry out, the shortcut according [the production change determination means 140] to the production time alteration switch 14 here The shortening production by the production change determination means 140 is good if at least one special production is not performed rather than the special production which is not limited to what was mentioned above and is usually carried out from production. If a shortcut is specifically performed using the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 when special production A of production is usually carried out as shown in drawing 6 , it is forced to terminate and the subsequent special production B and D is omitted, and you may set up the special production A so that special production C→E may be carried out.

[0205] As shown in drawing 6 , when special production A of production is usually carried out, a shortcut is performed and it shifts to this shortening production. moreover, in the middle of the special production C under shortening production Once again, if the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 is operated, this operation will turn into stop operation. the success-in-an-election production of BB game The special production C is forced to terminate and the subsequent special production E is omitted, and you may set up this success-in-an-election production so that it may be stopped.

[0206] Moreover, although the production change determination means 140 uses the bed switch 16 at the time of medal injection impossible as a production time alteration switch 14, it is not limited to especially this and may use other function switches 19 as a production time alteration switch 14. Specifically, the production change determination means 140 may use the start switch 30 at the time of rotation reel 40 rotation start operation-impossible as a production time alteration switch 14. Moreover, the production change determination means 140 may use the stop switch 50 at the time of rotation reel 40 rotation halt operation-impossible as a production time alteration switch 14. Moreover, the production change determination means 140 may use the settlement-of-accounts switch 17 at the time of settlement-of-accounts [of the stored medal] impossible as a production time alteration switch 14. Furthermore, you may use the production change determination means 140 as a production time alteration switch 14 by operating it combining two or more function switches 19 mentioned above. Specifically, it is in the state which pushed the bed switch 16, and by operating the stop switch 50, it becomes the shortcut which serves as shortening of production time, and what can usually shift to shortening production from production is included. Even if it is in a state which the rotation reel 40 is rotating in this case, the stop switch 50 can be used as a production time alteration switch 14, and the operational time of the production time alteration

switch 14 can be expanded. Thereby, for a game person, the function switch 19 which is the easiest to operate it can be used as a production time alteration switch 14 at any time at the arbitrary times in a game, and operability of the production time alteration switch 14 can be made good.

[0207] (Production control means 150) The above-mentioned production control means 150 are for controlling production information equipment 66 based on the determination of the production change determination means 140. It is for the production control means 150 outputting the data of each special production from the production element storage means 120 to production information equipment 66 based on the sequence of the special production of the production sequence storage means 130 determined by the determination of the production change determination means 140, and specifically, controlling this production information equipment 66.

[0208] (Operation of the game machine 10) Next, the outline of operation of the usual game of the game machine equipped with the above-mentioned composition is explained using the flow shown in drawing 7 or drawing 11. First, in Step 100 shown in drawing 7, it is judged whether it is the state where the game medal is thrown in. And when judged with it not being in the state where the game medal is thrown in, it progresses to the following step 101.

[0209] In Step 101, it is judged whether a game medal is thrown in from medal input port 18, and the injection switch 15 is switched on. And when judged with the injection switch 15 not being switched on, it progresses to the following step 102. In Step 102, it is judged whether the bed switch 16 is switched on. And when judged with the bed switch 16 being switched on, it progresses to the following step 103.

[0210] In Step 103, the start switch 30 is set to being switched on by operating the start switch 30. And it progresses to the following step 104. Lottery processing is performed by the success-in-an-election lottery means 110 in Step 104. And it progresses to the following step 105. Rotation of the rotation reel 40 begins in Step 105. And it progresses to the following step 106.

[0211] In Step 106, it is judged as a result of [of the success-in-an-election lottery means 110] a lottery whether it won or not. And the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110, and when it is judged with having won, it progresses to the following step 107. In Step 107, production is usually performed. And it progresses to the following step 108.

[0212] In Step 108, it is judged whether the 1st operation stop switch 50 and the stop switch 50 of the 1st halt operation by the so-called game person changed into ON state. And when judged with the 1st operation stop switch 50 not being in ON state, it progresses to the following step 109. In Step 109, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 being in ON state, it progresses to the following step 110.

[0213] In Step 110, production usually serves as a nonfulfilment and shortening

production is performed simultaneously. Specifically, production is usually forced to terminate and it shifts to shortening production. And it progresses to the following step 111. In Step 111, it is judged whether the 1st operation stop switch 50 and the stop switch 50 of the 1st halt operation by the so-called game person changed into ON state. And when judged with the 1st operation stop switch 50 not being in ON state, it progresses to the following step 112.

[0214] In Step 112, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 113. In Step 113, shortening production serves as a nonfulfilment. Specifically, shortening production is forced to terminate and success-in-an-election production is stopped. And it progresses to the following step 114.

[0215] In Step 114, it is judged whether the 1st operation stop switch 50 and the stop switch 50 of the 1st halt operation by the so-called game person changed into ON state. And when judged with the 1st operation stop switch 50 being in ON state, it progresses to the following step 115. In Step 115, rotation halt processing of the 1st operation stop switch 50 is performed. And it progresses to the following step 116.

[0216] In Step 116, those stop switches 50 are set to being switched on by operating stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50. And it progresses to the following step 117. In Step 117, rotation halt processing of those other than 1st operation stop switch 50 is performed. And it progresses to the following step 118.

[0217] In Step 118, it is judged whether operation of stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50 was performed. And when judged with all of operation of stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50 having been performed, it progresses to the following step 119. In Step 119, it is judged whether the success-in-an-election pattern could be placed neatly on the predetermined winning-a-prize effective line, and a prize was won. And when judged with having won a prize, it progresses to the following step 120.

[0218] In Step 120, the game medal equivalent to a success-in-an-election pattern pays out. And it progresses to the following step 121. In Step 121, usual production of the winning-a-prize production corresponding to a success-in-an-election pattern is performed. Specifically, when a prize of BB game is won, special production A→B→C→D→E→F→Z is carried out. And it progresses to the following step 122.

[0219] It is judged in Step 122 whether production was usually completed. And when judged with production usually not being completed, it progresses to the following step 123. In Step 123, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 124.

[0220] In Step 124, the usual production of winning-a-prize production serves as a nonfulfilment, and shortening production of winning-a-prize production is performed

simultaneously. Specifically, the usual production of winning-a-prize production is forced to terminate, and it shifts to the shortening production of winning-a-prize production. And it progresses to the following step 125. It is judged in Step 125 whether shortening production was completed. And when judged with shortening production not being completed, it progresses to the following step 126.

[0221] In Step 126, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 127. In Step 127, shortening production serves as a nonfulfilment. Specifically, the shortening production of winning-a-prize production is forced to terminate, and all production is stopped. And it progresses to the following step 128.

[0222] In Step 128, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 129. In Step 129, the number of reservoir medals is reduced and it replaces with the medal injection of the following game. And the game concerned is completed.

[0223] In the aforementioned step 100, when judged with it being in the state where the game medal is thrown in, it progresses to the following step 103. In the aforementioned step 101, when judged with the injection switch 15 being switched on, it progresses to Step 103. In the aforementioned step 102, when judged with the bed switch 16 not being switched on, it progresses to Step 101.

[0224] In the aforementioned step 106, the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110, and when it is judged with having not won, it progresses to the following step 115. In the aforementioned step 108, when judged with the 1st operation stop switch 50 being in ON state, it progresses to Step 115. In the aforementioned step 109, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 107.

[0225] In the aforementioned step 111, when judged with the 1st operation stop switch 50 being in ON state, it progresses to Step 115. In the aforementioned step 112, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 110. In the aforementioned step 114, when judged with the 1st operation stop switch 50 not being in ON state, it progresses to Step 113.

[0226] In the aforementioned step 118, when judged with all of operation of stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50 not being performed, it progresses to Step 116. In the aforementioned step 119, when judged with having not won a prize, the game concerned is ended.

[0227] In the aforementioned step 122, when judged with production usually being completed, the game concerned is ended. In the aforementioned step 123, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 121. In the aforementioned step 125, when judged with shortening production being completed, the game concerned is ended.

[0228] In the aforementioned step 126, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 124. In the aforementioned step 128, when

judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 127. In addition, although not illustrated especially by the flow, you may skip Step 128 here. While shortening production is forced by stop operation of the bed switch 16 which is the production time alteration switch 14 at Step 126 by this to terminate and production is stopped, the number of reservoir medals can be reduced and it can carry out to the medal injection of the following game.

[0229] The lottery processing by the success-in-an-election lottery means 110 of Step 104 mentioned above is explained using the flow of drawing 10. In Step 200, a random number is extracted by the random number extraction means 112 out of the random number generated by the random-number-generation means 111 of the success-in-an-election lottery means 110. And it progresses to the following step 201.

[0230] In Step 201, the extracted random number is memorized inside the random number extraction means 112. And it progresses to the following step 202. In Step 202, comparison with the random number extracted by the judgment means 114 and the success-in-an-election judging field data of the success-in-an-election judging table 113 is performed. And it progresses to the following step 203.

[0231] In Step 203, by the judgment means 114, it is determined whether the extracted random number is contained to the success-in-an-election field of success-in-an-election judging table 113 throat, and evaluation of lottery processing is determined. And it progresses to the following step 204. In Step 204, the foot press of a predetermined pattern and drawing in of a predetermined pattern are set up. And lottery processing is completed.

[0232] Rotation halt processing of the rotation reel 40 of Step 115 and Step 117 which were mentioned above is explained using drawing 11. In Step 300, it is judged to a predetermined pattern whether a setup of a foot press was attained. And when judged with the setup of the foot press of a predetermined pattern not being attained, it progresses to the following step 301.

[0233] In Step 301, the rotation reel 40 is rotated by one pattern. That is, a foot press is performed by one pattern. And it progresses to the following step 302. In Step 302, it is judged whether the number of the patterns concerned which rotated the rotation reel 40 by one pattern mentioned above corresponds to the 4th after operation of the stop switch 50. And when the number of the patterns which were made to rotate one pattern of rotation reels 40 at a time, and were shifted is the 4th after operating the stop switch 50, it progresses to the following step 303.

[0234] Rotation of the rotation reel 40 is stopped in Step 303. Thereby, operation of the game machine 10 from a medal injection to a rotation halt of the rotation reel 40 is completed. In the aforementioned step 300, when judged with a setup of the foot press of a predetermined pattern being attained, it progresses to the following step 304. In Step 304, it is judged whether drawing in is set up to one of patterns. And when judged with drawing in being set up to one of patterns, it progresses to the following step 305.

[0235] It is judged in Step 305 whether a drawing-in setup was attained. And when judged with a drawing-in setup having been attained, it progresses to the following step 303. In the aforementioned step 304, when judged with drawing in not being set up to which pattern, it progresses to Step 303.

[0236] In the aforementioned step 305, when judged with the drawing-in setup not being attained, it progresses to Step 301. In the aforementioned step 302, when the number of the patterns which were made to rotate one pattern of rotation reels 40 at a time, and were shifted is not the 4th after operating the stop switch 50, it returns to Step 300.

[0237] In addition, in the form of operation mentioned above, although Step 301 or Step 305 explains halt processing of the rotation reel 40, this example is the so-called example of the minimum drawing-in halt control which investigates conditions from a pattern near from a criteria position among drawing-in range patterns. On the contrary, it is good also as the so-called maximum drawing-in halt control which investigates conditions from a pattern far from a criteria position among drawing-in range patterns.

[0238] Furthermore, it may be based on the method of the so-called table halt control of, for example, determining the halt position of the rotation reel 40 according to the table defined beforehand to the timing which pushes the stop switch 50. This table halt control has the existence of success-in-an-election flag formation, and two or more tables based on the success-in-an-election pattern under success-in-an-election flag formation, and the table according to the game situation is suitably chosen from two or more of these tables.

[0239] Moreover, the pattern display means for this game machine 10 change-displaying or halt displaying two or more patterns 61, The control means which win a prize considering having indicated the success-in-an-election pattern 61 of the aforementioned pattern display means by halt when the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110 for casting lots in the success-in-an-election pattern 61 using a random number and the aforementioned success-in-an-election lottery means 110 was success in an election as conditions, and give a game person profits, The production information means for production reporting the information about the success-in-an-election lottery result of the aforementioned success-in-an-election lottery means 110, or the information about a winning-a-prize result, The inside of the production element memorized for the production element storage means 120 for memorizing the contents of two or more production elements which constitute the production of the aforementioned production information means, and the aforementioned production element storage means 120, In order to make a change of the production sequence storage means 130 for memorizing the sequence of the production element carried out with the aforementioned production information equipment 66, and production time A production time operation change means with an operational game person, By changing the sequence of the production element memorized for the aforementioned

production sequence storage means 130 based on operation of the aforementioned production time change means. It is controllable by the program for game machines for making it function based on the determination of the production change determination means 140 which can change production time, and the aforementioned production change determination means 140 as production control means 150 for controlling the aforementioned production information equipment 66.

[0240] Specifically, these control means contain the special game control means 80 which are shown in drawing 1 and which usually consist of game control means 70, and the specific introduction game control means 91 and the specific game control means 101. Moreover, this game machine 10 is also controllable using the record medium which recorded the program for game machines mentioned above and in which computer reading is possible.

[0241] In addition, a pattern display means says the means for change-displaying or halt displaying two or more patterns. Moreover, using the actual rotation reel 40 which displayed two or more patterns on the circumference, as this pattern display means controls rotation of this rotation reel 40, it can form it. Moreover, using image display equipments, such as a liquid crystal display and CRT, this image display equipment can be made to be able to display two or more patterns one by one, and this pattern display means can also make and form them in it.

[0242] Here, when it is going to control the actual game machine 10 using this program for game machines, "control means" serves as the control unit 20 which wins a prize considering having indicated the success-in-an-election pattern of the aforementioned pattern display means by halt as conditions, and gives a game person profits, when the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110 is success in an election. Moreover, in this case, control means can be formed so that the hopper unit 65 may be made to drive and an actual game medal may be paid out to a game person.

[0243] Moreover, since an actual game medal cannot be paid out when it is going to control business use or a home video game machine using this program for game machines, these control means can be formed so that a picture which increases the number of sheets of a game medal to image display equipments, such as a liquid crystal display and CRT, may be displayed.

(Gestalt of the second operation) The gestalt of this operation is characterized by the production change determination means 140 performing extension of production time, and the repeat of production based on operation of the production time alteration switch 14.

[0244] Specifically, the production change determination means 140 extends production time by carrying out by repeating at least one production element based on extended operation of the production time alteration switch 14 among two or more production elements memorized for the production sequence storage means 130, as shown in drawing 15. Moreover, the production change determination means 140 performs the repeat of production by carrying out by repeating all the

production elements memorized for the production sequence storage means 130 based on repeat operation of the production time alteration switch 14.

[0245] Other composition is the same as that of the gestalt of the first operation, and omits those explanation. Hereafter, a different point from the gestalt of the first operation is mainly explained.

(Bed switch 16) As shown in drawing 2, the above-mentioned bed switch 16 is a switch located under the rotation reel 40, and is for reducing the number of reservoir medals and replacing with a medal injection. And as this bed switch 16 was mentioned above, in order to change production time, a game person can use the bed switch 16 at the time of medal injection impossible as an operational production time alteration switch 14.

[0246] As the above-mentioned production time alteration switch 14, to the production of both the success-in-an-election production which is the production at the time of the success in an election which is in the state where the success-in-an-election flag is materialized, and the winning-a-prize production at the time of winning a prize of the state where of the success-in-an-election pattern concerned was able to be placed neatly on the predetermined winning-a-prize effective line, it carries out as the production time alteration switch 14 which can change production time, and the bed switch 16 under function is set up possible [a function].

[0247] And in any [of success-in-an-election production and winning-a-prize production] case, if the so-called extended operation of being the 1st depression operation is performed to the bed switch 16 under function as the above-mentioned production time alteration switch 14, by the production change determination means 140, extension of production time is performed, and it is set up so that extended production may be carried out. And in any [of success-in-an-election production and winning-a-prize production] case, by the production change determination means 140, if the so-called repeat operation which is the 2nd depression operation is performed to the bed switch 16 under function as the above-mentioned production time alteration switch 14, it is set up so that the repeat of production may be performed.

[0248] And continuously, in winning-a-prize production, the number of reservoir medals is reduced, and further, if 3rd depression operation is performed on the bed switch 16, it is set up so that it can replace with the medal injection of the following game. Moreover, by one operation, the bed switch 16 which relates to the gestalt of this operation here reduces the number of reservoir medals of the number of sheets (for example, three sheets) which can be maximum supplied, replaces it with a medal injection, and means the so-called MAX bed switch. Of course, you may carry out the bed switch 16 to the one-sheet bed switch replaced with a medal injection for every sheet by one operation, and the two-sheet bed switch which replaces with the medal injection of two sheets by one operation instead of a MAX bed switch.

[0249] (Production sequence storage means 130) The above-mentioned production sequence storage means 130 is for memorizing the sequence of the production

element carried out with production information equipment 66 among the production elements (special production A and Z) memorized for the production element storage means 120. Here, as a production element, as shown in drawing 3, the content of production of the special production A and Z is memorized by the production element storage means 120. As shown in drawing 15, for example, usually in the case of success in an election of BB game and as production The special production A, B, C, and D is memorized in order of $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$, as extended production, special production $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A \rightarrow B$ is memorized, and special production $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ is memorized as repeat production.

[0250] Specifically, as for the usual production of this success-in-an-election production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the success-in-an-election production of BB game, special production $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ is memorized, as for the success-in-an-election production of RB game, special production $B \rightarrow C \rightarrow D$ is memorized, as for the success-in-an-election production of a bell, special production $C \rightarrow D \rightarrow E$ is memorized, as for the success-in-an-election production of a plum, special production $D \rightarrow E$ is memorized, as for the success-in-an-election production of a cherry, special production $C \rightarrow E$ is memorized, and, as for the success-in-an-election production of replay, special production $B \rightarrow E$ is memorized.

[0251] As for the extended production of this success-in-an-election production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the extended production of BB game success in an election, special production $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A \rightarrow B$ is memorized. the extended production of RB game success in an election Special production $B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow B$ is memorized. the extended production of bell success in an election Special production $C \rightarrow D \rightarrow E \rightarrow C$ is memorized, as for the extended production of plum success in an election, special production $D \rightarrow E \rightarrow D$ is memorized, as for the extended production of cherry success in an election, special production $C \rightarrow E \rightarrow C$ is memorized, and, as for the extended production of replay success in an election, special production $B \rightarrow E \rightarrow B$ is memorized.

[0252] As for the repeat production of this success-in-an-election production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the repeat production of BB game success in an election, special production $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ is memorized. the repeat production of RB game success in an election Special production $B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ is memorized. the repeat production of bell success in an election Special production $C \rightarrow D \rightarrow E \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ is memorized. the repeat production of plum success in an election Special production $D \rightarrow E \rightarrow D \rightarrow E$ is memorized, as for the repeat production of cherry success in an election, special production $C \rightarrow E \rightarrow C \rightarrow E$ is memorized, and, as for the repeat production of replay success in an election, special production $B \rightarrow E \rightarrow B \rightarrow E$ is memorized.

[0253] Moreover, as for the usual production of winning-a-prize production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the winning-a-prize production of BB game, special production $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E \rightarrow F \rightarrow Z$ is

memorized. the winning-a-prize production of RB game Special production B→C→D→E→F→Z is memorized. the winning-a-prize production of a bell Special production C→D→E→F→Z is memorized, as for the winning-a-prize production of a plum, special production D→E→F is memorized, as for the winning-a-prize production of a cherry, special production C→E→F is memorized, and, as for the winning-a-prize production of replay, special production B→E→F is memorized.

[0254] As for the extended production of this winning-a-prize production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the extended production of BB game winning a prize, special production A→B→C→D→E→F→Z→A→B is memorized. the extended production of RB game winning a prize Special production B→C→D→E→F→Z→B is memorized. the extended production of bell winning a prize Special production C→D→E→F→Z→C is memorized, as for the extended production of plum winning a prize, special production D→E→F→D is memorized, as for the extended production of cherry winning a prize, special production C→E→F→C is memorized, and, as for the extended production of replay winning a prize, special production B→E→F→B is memorized.

[0255] As for the repeat production of this winning-a-prize production, the sequence of the following production elements is memorized. As for the repeat production of BB game winning a prize, special production A→B→C→D→E→F→Z→A→B→C→D→E→F→Z is memorized. the repeat production of RB game winning a prize Special production B→C→D→E→F→Z→B→C→D→E→F→Z is memorized. the repeat production of bell winning a prize Special production C→D→E→F→Z→C→D→E→F→Z is memorized. the repeat production of plum winning a prize Special production D→E→F→D→E→F is memorized, as for the repeat production of cherry winning a prize, special production C→E→F→C→E→F is memorized, and, as for the repeat production of replay winning a prize, special production B→E→F→B→E→F is memorized.

[0256] Of course, the sequence of the special production of success-in-an-election production, such as BB game mentioned above, and winning-a-prize production may not be limited to this, and other permutations set up beforehand are sufficient as it. (Production change determination means 140) The above-mentioned production change determination means 140 is for adjusting production time by changing the sequence of the production element (special production) memorized for the production sequence storage means 130 based on operation of the production time alteration switch 14.

[0257] The above-mentioned production change determination means 140 extends production time based on the extended operation which is the 1st operation of the production time alteration switch 14. This production change determination means 140 extends production time by carrying out by repeating at least one production element (special production) among two or more production elements (special production) memorized for the production sequence storage means 130.

[0258] The above-mentioned production change determination means 140 performs

the repeat of production by repeating all the production elements (special production) memorized for the production sequence storage means 130 based on the repeat operation which is the 2nd operation of the production time alteration switch 14. That is, the bed [case / any / of success-in-an-election production and winning-a-prize production] / switch 16 at the time of medal injection impossible functions as a production time alteration switch 14. And when this production time alteration switch 14 is not operated, each usual production will be carried out for both success-in-an-election production and winning-a-prize production.

[0259] And extended production by which production time is usually extended rather than production will be performed by in any [of success-in-an-election production and winning-a-prize production] case, usually repeating rather than production, if the production time alteration switch 14 is operated once by the game person and the so-called extended operation is performed, and performing at least one special production. And in any [of success-in-an-election production and winning-a-prize production] case, when operation and the so-called repeat operation are performed for the production time alteration switch 14 by the game person further once again, the repeat of the production concerned will be performed.

[0260] Concretely, it explains below using drawing 15 by making success-in-an-election production of BB game into an example. If the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110 and BB game are won and the success-in-an-election flag of BB game is materialized, success-in-an-election production about BB game will be performed. It is beforehand remembered by the production sequence storage means 130 that the sequence of the special production of the success-in-an-election production of this BB game usually turns into sequence of special production A→B→C→D in production as shown in drawing 15. And if a game person performs 1st operation of the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 by making it into the production time alteration switch 14 at the time 16 of bed switch 16 medal injection-impossible, i.e., a bed switch, when it can use, this operation will turn into extended operation and the content of production of BB game will usually shift to extended production from production. For example, if extended operation is performed when special production A of production is usually carried out as shown in drawing 15, it will shift to extended production. And extended production which consists of special production A→B→C→D→A→B is carried out.

[0261] Moreover, after extended operation, as shown in drawing 15, when special production A of production is usually carried out, if the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 is operated, this operation will turn into the so-called repeat operation, and the success-in-an-election production of BB game will shift to repeat production once again. And extended production which consists of special production A→B→C→D→A→B→C→D is carried out.

[0262] Moreover, in the success-in-an-election production of BB game, although not illustrated especially, if extended operation by the bed switch 16 as a production

time alteration switch 14 mentioned above is performed when special production C is usually carried out through implementation of the special production A and B of production, extended production shift to extended production and consist of the special production C from special production C→D→A→B after that will be carried out.

[0263] Moreover, in the success-in-an-election production of BB game, although not illustrated especially, when special production C is usually carried out through implementation of the special production A and B of production After extended operation, once again, if the bed switch 16 as a production time alteration switch 14 is operated From the special production C, this operation turns into the so-called repeat operation, it shifts to repeat production, and after that, it consists of special production C→D→A→B→C→D, and production is carried out repeatedly.

[0264] (Operation of the game machine 10) Next, the outline of operation of the usual game of the game machine equipped with the above-mentioned composition is explained using the flow shown in drawing 12 or drawing 14 . First, in Step 400 shown in drawing 12 , it is judged whether it is the state where the game medal is thrown in. And when judged with it not being in the state where the game medal is thrown in, it progresses to the following step 401.

[0265] In Step 401, it is judged whether a game medal is thrown in from medal input port 18, and the injection switch 15 is switched on. And when judged with the injection switch 15 not being switched on, it progresses to the following step 402. In Step 402, it is judged whether the bed switch 16 is switched on. And when judged with the bed switch 16 being switched on, it progresses to the following step 403.

[0266] In Step 403, the start switch 30 is set to being switched on by operating the start switch 30. And it progresses to the following step 404. Lottery processing is performed by the success-in-an-election lottery means 110 in Step 404. And it progresses to the following step 405. Rotation of the rotation reel 40 begins in Step 405. And it progresses to the following step 406.

[0267] In Step 406, it is judged as a result of [of the success-in-an-election lottery means 110] a lottery whether it won or not. And the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110, and when it is judged with having won, it progresses to the following step 407. In Step 407, production is usually performed. Specifically, when BB game is won, special production A→B→C→D which is the usual production of BB game is carried out. And it progresses to the following step 408.

[0268] In Step 408, it is judged whether the 1st operation stop switch 50 and the stop switch 50 of the 1st halt operation by the so-called game person changed into ON state. And when judged with the 1st operation stop switch 50 not being in ON state, it progresses to the following step 409. In Step 409, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 410.

[0269] In Step 410, production usually serves as a nonfulfilment and extended

production is performed simultaneously. Specifically, when BB game is won, usually, it is forced on the way to terminate and production (special production A→B→C→D) shifts to extended production (special production A→B→C→D→A→B). And it progresses to the following step 411. In Step 411, it is judged whether the 1st operation stop switch 50 and the stop switch 50 of the 1st halt operation by the so-called game person changed into ON state. And when judged with the 1st operation stop switch 50 not being in ON state, it progresses to the following step 412.

[0270] In Step 412, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 413. In Step 413, extended production serves as a nonfulfilment and repeat production is performed simultaneously. Specifically, special production A→B→C→D→A→B which is the extended production of the success-in-an-election production of BB game when having won BB game is forced on the way to terminate, and it shifts to special production A→B→C→D→A→B→C→D which is the repeat production after that. And it progresses to the following step 414.

[0271] In Step 414, it is judged whether the 1st operation stop switch 50 and the stop switch 50 of the 1st so-called halt operation changed into ON state. And when judged with the 1st operation stop switch 50 being in ON state, it progresses to the following step 415. In Step 415, rotation halt processing of the 1st operation stop switch 50 is performed. And it progresses to the following step 416.

[0272] In Step 416, those stop switches 50 are set to being switched on by operating stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50. And it progresses to the following step 417. In Step 417, rotation halt processing of those other than 1st operation stop switch 50 is performed. And it progresses to the following step 418.

[0273] In Step 418, it is judged whether operation of stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50 was performed. And when judged with all of operation of stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50 having been performed, it progresses to the following step 419. In Step 419, it is judged whether the success-in-an-election pattern could be placed neatly on the predetermined winning-a-prize effective line, and a prize was won. And when judged with having won a prize, it progresses to the following step 420.

[0274] In Step 420, the game medal equivalent to a success-in-an-election pattern pays out. And it progresses to the following step 421. In Step 421, usual production of the winning-a-prize production corresponding to a success-in-an-election pattern is performed. Specifically, when a prize of BB game is won, special production A→B→C→D→E→F→Z is carried out. And it progresses to the following step 422.

[0275] It is judged in Step 422 whether production was usually completed. And when judged with production usually not being completed, it progresses to the following step 423. In Step 423, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the

following step 424.

[0276] In Step 424, the usual production of winning-a-prize production serves as a nonfulfilment, and shortening production is performed simultaneously. Specifically, a prize of BB game is won, and it is forced on the way to terminate and special production A→B→C→D→E→F→Z which is the usual production at the time of BB game winning a prize shifts to special production A→B→C→D→E→F→Z→A→B which is the extended production at the time of BB game winning a prize. And it progresses to the following step 425.

[0277] It is judged in Step 425 whether extended production was completed. And when judged with extended production not being completed, it progresses to the following step 426. In Step 426, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 427.

[0278] In Step 427, extended production serves as a nonfulfilment and repeat production is performed simultaneously. Specifically, when a prize of BB game is won, special production A→B→C→D→E→F→Z→A→B which is the extended production of BB game is forced on the way to terminate. And special production A→B→C→D→E→F→Z→A→B→C→D→E→F→Z which is the repeat production of BB game is carried out. And it progresses to the following step 428.

[0279] It is judged in Step 428 whether repeat production was completed. And when judged with repeat production not being completed, it progresses to the following step 429. In Step 429, it is judged whether the bed switch 16 changed into ON state. And when judged with the bed switch 16 being in ON state, it progresses to the following step 430.

[0280] In Step 430, the number of reservoir medals is reduced and it replaces with the medal injection of the following game. And the game concerned is completed. In the aforementioned step 400, when judged with it being in the state where the game medal is thrown in, it progresses to the following step 403. In the aforementioned step 401, when judged with the injection switch 15 being switched on, it progresses to Step 403.

[0281] In the aforementioned step 402, when judged with the bed switch 16 not being switched on, it progresses to Step 401. In the aforementioned step 406, the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110, and when it is judged with having not won, it progresses to the following step 415. In the aforementioned step 408, when judged with the 1st operation stop switch 50 being in ON state, it progresses to Step 415.

[0282] In the aforementioned step 409, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 407. In the aforementioned step 411, when judged with the 1st operation stop switch 50 being in ON state, it progresses to Step 415. In the aforementioned step 412, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 410.

[0283] In the aforementioned step 414, when judged with the 1st operation stop

switch 50 not being in ON state, it progresses to Step 413. In the aforementioned step 418, when judged with all of operation of stop switches 50 other than 1st operation stop switch 50 not being performed, it progresses to Step 416.

[0284] In the aforementioned step 419, when judged with having not won a prize, the game concerned is ended. In the aforementioned step 422, when judged with production usually being completed, the game concerned is ended. In the aforementioned step 423, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 421.

[0285] In the aforementioned step 425, when judged with extended production being completed, the game concerned is ended. In the aforementioned step 426, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 424. In the aforementioned step 428, when judged with repeat production being completed, the game concerned is ended.

[0286] In the aforementioned step 429, when judged with the bed switch 16 not being in ON state, it progresses to Step 427. Since the success-in-an-election lottery processing by the success-in-an-election lottery means 110 of the aforementioned step 404 is the same as that of Step 200 which is explanation of Step 104 of the form of the first operation, or 204, explanation is omitted.

[0287] Since rotation halt processing of the rotation reel 40 of the aforementioned step 415 and Step 417 is the same as that of Step 300 which is explanation of Step 115 of the form of the first operation, and Step 117, or 305, those explanation is omitted.

(Form of the third operation) Drawing 16 is a thing concerning the form of this operation which usually shows outline explanatory drawing of production and shortening production.

[0288] The form of this operation is characterized by a production element being image data. That is, production elements are not the special production A and Z as shown in drawing 3 explained with the form of the first operation etc., and become the display 68 which consists of a liquid crystal display from the image data which can be displayed directly. And success-in-an-election production and the production of winning-a-prize production etc. display two or more image data in predetermined sequence. And production time is shortened by carrying out by the production change determination means 140 choosing the display of predetermined image data among the image data which constitutes production. Since other composition is the same as that of the form of the first operation, and abbreviation, detailed explanation is omitted. Hereafter, a different point from the form of the first operation is mainly explained.

[0289] Specifically, the production information equipment 66 concerning the form of this operation is the display 68 which consists of a liquid crystal display, and is performed by displaying the aforementioned image data for success-in-an-election production or winning-a-prize production in predetermined sequence through the production control means 150. The production time alteration switch 14 has an

operational game person, in order to use the bed switch 16 at the time of medal injection impossible and to change production time. Of course, as the form of the first operation explained, you may use other function switches 19 as a production time alteration switch 14.

[0290] The production element storage means 120 has memorized the content of the production element used for success-in-an-election production, winning-a-prize production, etc., i.e., the content of image data. Specifically, from the success-in-an-election production of BB game, as shown in drawing 16, image data 1 or the content of a display of each picture of 30 is memorized. The production sequence storage means 130 memorizes the sequence of the image data displayed with production information equipment 66 among the image data memorized for the production element storage means 120. Specifically, in the usual production of the success-in-an-election production of BB game, it is shown in drawing 16 -- as -- the display order of image data -- image data 1, 2, and 3 and it has memorized in order of 29 and 30. Moreover, in the shortening production of the success-in-an-election production of BB game, in order of the image data 1, 3, 5, 7, and 9 of an odd number, ..., 25, 27 and 29, as shown in drawing 16, the display order of image data is usually memorized from the display order of the image data of production.

[0291] Adjustment of production time is possible for the production change determination means 140 by changing the display order of the image data memorized for the production sequence storage means 130 based on operation of the production time alteration switch 14. And this production change determination means 140 can shorten production time by changing into what chose the display of predetermined image data among two or more image data which constitutes this production. Specifically, as shown in drawing 16, it is image data 1, 2, and 3... It is the image data 1, 3, 5, and 7 from the usual production of 29 and 30... From production, they are usually the 30 picture numbers by changing into the shortening production of 27 and 29. To production time being N seconds, with the 15 picture numbers, production time became $N / 2$ seconds, and production time is contracted by shortening production to the half.

[0292] The form of this operation is shortening production time in the half, when the production change determination means 140 usually chooses the display of the image data of an odd number from the display order of the image data of production. That is, usually, as compared with production, this shortening production is using in common the thing of the odd number of the image data usually used from production rather than forms the production of the abbreviation half of the number of image data separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms shortening production separately independently of the beginning, shortening production can be formed easily. Moreover, since a part of production and shortening production are usually used in common, the storage capacity which memorizes the image data of the contents of production can be saved.

[0293] (Form of the fourth operation) Drawing 17 is a thing concerning the form of

this operation which usually shows outline explanatory drawing of production and shortening production. As for the form of this operation, like the form of the third operation, a production element is image data and production displays two or more image data in predetermined sequence. And the production change determination means 140 shortens [from] production time by changing into what chose the display of predetermined image data among the image data which constitutes production for the sequence of the aforementioned image data. And this production change determination means 140 has the feature from from among image data by changing into what is chosen from the image data groups classified according to the category of the contents of a display of image data to shorten production time. Since other composition is the same as that of the form of the first and the third operation, and abbreviation, detailed explanation is omitted.

[0294] Specifically, as for the game machine 10 concerning the form of this operation, in the success-in-an-election production of BB game success in an election, the characters A, B, C, D, and E usually show the dynamic image which carries out marathon in drawing 17, as for the image data 1 of production, or 30. And image data 1 or 5 shows the picture group to which the character A is carrying out marathon, image data 6 or 10 shows the picture group to which the character B is carrying out marathon, image data 11 or 19 shows the picture group to which the character C is carrying out marathon, image data 20 or 24 shows the picture group to which the character D is carrying out marathon, and image data 26 or 30 shows the picture group to which the character E is carrying out marathon. If the character which is mutually common in part is arranged, this character that is common in part is made reference and predetermined rearrangement is assumed to these picture groups, from the top of the runner of marathon to kinky thread is set to each picture group so that it may stand in a line in order of the present ranking. And in the success-in-an-election production of BB game success in an election, when a game person assumes rearrangement of the above-mentioned image data in the head, the ranking of each character can be presumed. And it is, or the character which runs a head becomes which, and success in an election and winning a prize can be reported. For example, when the character C is running the top, success in an election of BB game is meant. Thereby, a game person can know that the lottery result of the success-in-an-election lottery means 110 and BB game have won. In addition, information, like it is BB game success in an election is indicated by when the character C runs the top in explanation of the contents of a game stuck on the front face of the game machine 10.

[0295] It seems that and only the picture (image data 5, 10, 19, 24, and 30) of the last of the picture group which each character is running is chosen and displayed in the shortening production of BB game success in an election. Thereby, a game person can acquire the information on the ranking of each final character. (Form of the fifth operation) Drawing 18 is a thing concerning the form of the fifth operation which usually shows outline explanatory drawing of production and

shortening production.

[0296] The production element concerning the form of this operation is also image data, and production displays two or more image data for it in predetermined sequence. And the game machine 10 is equipped with the image data lottery means for casting lots in the image data to display using a random number out of two or more image data which constitutes the aforementioned production. It has the feature for shortening production time from changing the aforementioned production change determination means into what displays the lottery result of an image data lottery means, and the selected image data among two or more image data which constitutes production for the display order of image data. Since other composition is the same as that of the form of the first and the third operation, and abbreviation, detailed explanation is omitted.

[0297] Specifically, in for example, BB game success in an election, the production sequence storage means 130 is memorized in the sequence as the image data 1 usually beforehand set up in production as shown in drawing 18 or 30. And in success in an election of BB game, an image data lottery means extracts [from] five arbitrary image data 10, 5, 25, 16, and 9, for example, image data as shown in drawing 18, this image data 1 or among 30 by the lottery using the random number based on predetermined success-in-an-election probability. And the permutation of five image data extracted by this image data lottery means is memorized by the production sequence storage means 130 as shortening production of BB game success in an election. And in this state, when the production time alteration switch 14 is operated by the game person, it is set up so that it may usually shift to shortening production from production.

[0298] The image data (for example, image data 10, 5, 25, 16, and 9 shown in drawing 18) which uses the gestalt of this operation for shortening production by the lottery using the random number by the image data lottery means is chosen. In addition, the image data concerning the gestalt of this operation displays the marathon of the characters A and E explained with the gestalt of the fourth operation. For this reason, unexpected nature can be given to selection of the image data used for shortening production, and the content of shortening production can be changed. As [extract / intensively / namely, / since the image data of shortening production is extracted by the lottery using the random number of an image data lottery means / two or more extraction results / from the case where what is not necessarily represented is not necessarily extracted and a predetermined image data group is not extracted out of each image data group, and the same image data group] For this reason, in shortening production, the ranking of the character can be guessed, it can change whether predetermined success in an election can be recognized, and a game can be played what is full of interest.

[0299] (Form of the sixth operation) Drawing 19 and drawing 20 are things concerning the form of the sixth operation which usually show outline explanatory drawing of production and extended production. It is characterized by the production

change determination means 140 performing extension of production time, and the repeat of production based on operation of the production time alteration switch 14 by the form of this operation like the form of the second operation.

[0300] Specifically, the production change determination means 140 extends production time by repeating the image data which is two or more production elements memorized for the production sequence storage means 130, respectively, and performing it based on extended operation of the production time alteration switch 14, as shown in drawing 19. Moreover, the production change determination means 140 performs the repeat of production by carrying out by repeating all the production elements memorized for the production sequence storage means 130 based on repeat operation of the production time alteration switch 14.

[0301] And the production element concerning the form of this operation is image data, and production displays two or more image data in predetermined sequence. And based on extended operation of the production time alteration switch 14, in BB game winning a prize, the production change determination means 140 extends production time by changing into what repeated the display of each image data two or more image data 1 which usually constitutes production, or among 15, as shown in drawing 19 (N second \rightarrow 2N second).

[0302] Moreover, based on repeat operation of the production time alteration switch 14, in BB game winning a prize, the production change determination means 140 extends production time by changing into what repeated the display of all image data two or more image data 1 which usually constitutes production, or among 15, as shown in drawing 20 (N second \rightarrow 2N second).

[0303] The gestalt of this operation is extending production time, when the production change determination means 140 usually repeats the display of each image data of production by a unit of 1 time, respectively (N second \rightarrow 2N second). That is, usually, as compared with production, extension of this production time is using a part of production repeatedly in common rather than forms the long production of production time separately independently of the beginning. For this reason, as compared with what forms extended production separately independently of the beginning, extended production can be formed easily. Moreover, since a part of production and extended production can usually be used in common, the storage capacity which memorizes the content of production can be saved.

[0304] (Gestalt of the seventh operation) In the gestalt of the first mentioned above or the sixth operation, the merits and demerits of production time are adjusted by changing the sequence of a production element into the thing of other sequence. The gestalt of this operation is made to adjust production time by changing the frequency of a clock signal which consists of a clock pulse.

[0305] That is, the signal for taking the timing of operation, such as operation time of the special production which is a production element, and display time of image data, is generated using a crystal oscillator (clock generator). This clock signal is correctly sent out at the fixed interval as a clock signal by the form of the wave of

voltage. By [which usually use the frequency of this clock signal at the time of production] making it usually change into either of three, a clock signal, this high-frequency clock signal with the usually larger numeric value of frequency than a clock signal, and a low frequency clock signal with the numeric value of frequency usually smaller than a clock signal, processing speed is changed and production time is adjusted.

[0306] Drawing 21 shows the block diagram of the input of the game machine concerning the form of this operation, control, and an output. The game machine 10 concerning the form of this operation is compared with the composition of the form of the first operation mentioned above as shown in drawing 21 . A clock signal generating means 180 by which the clock signal from which the frequency for taking the timing of a use device of operation differs can be generated, In order to change frequency of the clock signal from this clock signal generating means 180 The clock frequency alteration switch 160 with an operational game person, Based on operation of this clock frequency alteration switch 160, by the clock signal based on change of the clock frequency change means 170 for changing the frequency of a clock signal, and this clock frequency change means 170 It has the production control means 150 for controlling production information equipment 66.

[0307] (Clock signal generating means 180) The above-mentioned clock signal generating means 180 can generate the clock signal from which the frequency for taking the timing of a use device of operation differs. Specifically, the clock signal generating means 180 is equipped with the usual frequency generating means 182 for generating the clock signal of the usual frequency, the low frequency generating means 181 for generating the clock signal of low frequency rather than this frequency of a clock signal usually generated from the frequency generating means 182, and the high-frequency generating means 183 for generating the clock signal of high frequency rather than the frequency of the clock signal generated from the aforementioned usual frequency generating means 182. The frequency generating means 182 and the high-frequency generating means 183 usually have this low frequency generating means 181 and the crystal oscillator (clock generator) which can generate each frequency. Of course, thing limitation is not carried out and, as for generating of the clock signal from which frequency differs, it may be based [which was mentioned above] on other methods.

[0308] (Clock frequency alteration switch 160) Although especially the above-mentioned clock frequency alteration switch 160 does not illustrate, it has three operating instructions of the high-frequency shift operation for a game person being operational and usually changing into high frequency rather than frequency, the low frequency shift operation for changing into low frequency, and the usual frequency shift operation for usually changing into frequency from high frequency or low frequency. If the same lever as the start switch 30 is prepared and a lever is specifically operated toward the upper part, it will become high-frequency shift operation, if a lever is operated toward a lower part, it will become low frequency

shift operation, and if a lever is operated toward the longitudinal direction of one of right and left, it will usually become frequency shift operation.

[0309] (Clock frequency change means 170) The above-mentioned clock frequency change means 170 makes the frequency of the clock signal from the clock signal generating means 180 change based on operation of the clock frequency alteration switch 160. Specifically, the clock frequency change means 170 changes the clock signal which makes it generate from the clock signal generating means 180 to a clock signal from the high-frequency generating means 183 based on high-frequency shift operation of the clock frequency alteration switch 160, and changes the frequency of a clock signal into high frequency usually higher than frequency.

Moreover, the clock frequency change means 170 changes the clock signal which makes it generate from the clock signal generating means 180 to a clock signal from the low frequency generating means 181 based on low frequency shift operation of the clock frequency alteration switch 160, and changes the frequency of a clock signal into low frequency usually lower than frequency. Moreover, the clock frequency change means 170 usually changes the clock signal which makes it generate from the clock signal generating means 180 to a clock signal from the frequency generating means 182 based on usual frequency shift operation of the clock frequency alteration switch 160, and usually changes the frequency of a clock signal into frequency.

[0310] Of course, change of frequency is not limited to changing the clock generator from which the frequency of a clock signal differs in this way, and may be based on other methods.

(Production control means 150) The above-mentioned production control means 150 are for controlling production information equipment 66 by the clock signal based on change of the clock frequency change means 170. Specifically, the production control means 150 are for outputting the data of each special production from the production storage means 135 to production information equipment 66, and controlling this production information equipment 66 by the clock signal based on change of the clock frequency change means 170.

[0311] By using the clock signal of high frequency, usually, using the clock signal of frequency, the game machine 10 concerning the form of this operation can carry out processing speed early, and can shorten [rather than] production time. Moreover, processing speed can be made late and production time can be made to usually extend [rather than] by using the clock signal of low frequency using the clock signal of frequency.

[0312] In addition, although it is only the change in the frequency of a clock signal and shortening and extension of production time are performed with the form of this operation here, adjustment of warmer production time and fine tuning can be carried out by combining change of the production time by change of the sequence of a production element which was stated with the form of the first or the sixth operation, and the change in the frequency of a clock signal mentioned above.

[0313]

[Effect of the Invention] Since this invention is constituted as mentioned above, it does so an effect which is indicated below.

(Claim 1) According to invention according to claim 1, the following effects are done so.

[0314] That is, according to invention according to claim 1, by a game person's self will, production time can be adjusted and the game machine which enabled it to play a game an interesting thing can be offered.

(Claim 2) According to invention according to claim 2, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 1, the following effects are done so.

[0315] That is, according to invention according to claim 2, it can respond to the hope of the game person about production time more finely, and the game machine which enabled it to advance the game which met at a game person's contents of choice can be offered.

(Claim 3) According to invention according to claim 3, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 1 or 2, the following effects are done so.

[0316] That is, according to invention according to claim 3, the game machine which enabled it to save the storage capacity which can form shortening production easily and memorizes the contents of production can be offered.

(Claim 4) According to invention according to claim 4, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 1, the following effects are done so.

[0317] That is, according to invention according to claim 4, when the contents of production were overlooked, or even when the contents of production have not been grasped, by a game person's will, production can be made to be able to extend and the game machine which enabled it to grasp these contents of production can be offered.

(Claim 5) According to invention according to claim 5, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 1 or 4, the following effects are done so.

[0318] That is, according to invention according to claim 5, the game machine which enabled it to save the storage capacity which can form extended production easily and memorizes the content of production can be offered.

(Claim 6) According to invention according to claim 6, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 1 or 4, the following effects are done so.

[0319] That is, according to invention according to claim 6, the same contents of production can be made to repeat and carry out by a game person's will, it is tried to repeat these contents of production, and the game machine which enabled it to avoid an oversight can be offered.

(Claim 7) According to invention according to claim 7, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 1, the following effects are done so.

[0320] That is, according to invention according to claim 7, it can respond to the hope of the game person about production time more finely, and the game machine which enabled it to advance the game which met at a game person's contents of choice can be offered.

(Claim 8) According to invention according to claim 8, in addition to the effect of the invention of a publication, the following effects are done so in the above-mentioned claim 1 or any 1 term of 7.

[0321] That is, the game machine which can reduce a manufacturing cost can be offered, without according to invention according to claim 8, being able to make operability of a production time alteration switch good, and being able to attain communalization of parts, and increasing part mark.

(Claim 9) According to invention according to claim 9, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 8, the following effects are done so.

[0322] That is, according to invention according to claim 9, the game machine which can choose production time which could change production time in advance before the game start, and was suitable for halt operation, and could be made to perform consecutive operation and selection of change simple can be offered.

(Claim 10) According to invention according to claim 10, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 8, the following effects are done so.

[0323] That is, according to invention according to claim 10, the game machine which enabled it to avoid derangement of operation of a game person can be offered.

(Claim 11) According to invention according to claim 11, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 10, the following effects are done so.

[0324] That is, according to invention according to claim 11, production time which a game person wishes can be changed by one-touch, and the game machine which enabled it to arrive at the content of production of this change early can be offered.

(Claim 12) According to invention according to claim 12, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 8, the following effects are done so.

[0325] Namely, according to invention according to claim 12, the game machine which can carry out change operation of production time can be offered after it by using it for the very first of a game, without a game person getting confused by using the bed switch which is not used until a game is completed as a production time alteration switch.

(Claim 13) According to invention according to claim 13, in addition to the above-mentioned effect of the invention according to claim 8, the following effects are

done so.

[0326] That is, the game machine which can change production time can be offered, without mixing up with a function switch with much other operating frequency by using the few settlement-of-accounts switch of anticipated-use frequency according to invention according to claim 13.

(Claim 14) According to invention according to claim 14, in addition to the effect of the invention of a publication, the following effects are done so in the above-mentioned claim 8 or any 1 term of 13.

[0327] That is, according to invention according to claim 14, the function switch which is the easiest to operate it can be used as a production time alteration switch for a game person at any time at the arbitrary times in a game, and the game machine which enabled it to make operability of a production time alteration switch good can be offered.

(Claim 15) According to invention according to claim 15, in addition to the effect of the invention of a publication, the following effects are done so in the above-mentioned claims 1, 2, 3, and 8 or any 1 term of 14.

[0328] That is, since according to invention according to claim 15 shortening production can be formed easily and a part of production and shortening production are usually used in common, the game machine which enabled it to save the storage capacity which memorizes the image data of the content of production can be offered.

(Claim 16) According to invention according to claim 16, in addition to the effect of the invention of a publication, the following effects are done so in the above-mentioned claims 1 and 4 or any 1 term of 14.

[0329] That is, since according to invention according to claim 16 extended production can be formed easily and a part of production and extended production can usually be used in common, the game machine which enabled it to save the storage capacity which memorizes the contents of production can be offered.

(Claim 17) According to invention according to claim 17, in addition to the effect of the invention of a publication, the following effects are done so in the above-mentioned claims 1, 2, 3, and 8 or any 1 term of 14.

[0330] That is, according to invention according to claim 17, unexpected nature can be given to selection of the image data used for shortening production, and the game machine to which it enabled it to change the content of shortening production can be offered.

(Claim 18) According to invention according to claim 18, the following effects are done so.

[0331] That is, according to invention according to claim 18, by a game person's self volition, production time can be adjusted and the game machine which enabled it to play a game an interesting thing can be offered.

(Claim 19) According to invention according to claim 19, the following effects are done so.

[0332] That is, according to invention according to claim 19, it can perform shortening production and seeing only a part etc., and by a game person's self volition, production time can be adjusted and the program for game machines which enabled it to play a game an interesting thing can be offered.

(Claim 20) According to invention according to claim 20, the following effects are done so.

[0333] That is, according to invention according to claim 20, it can perform shortening production and seeing only a part etc., and by a game person's self volition, production time can be adjusted and the record medium which recorded the program for game machines which enabled it to play a game an interesting thing and in which computer reading is possible can be offered.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is the block diagram showing the input, control, and the output of a game machine.

[Drawing 2] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is the appearance front view showing a game machine.

[Drawing 3] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is outline explanatory drawing showing the content of production of special production.

[Drawing 4] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and shortening production.

[Drawing 5] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and shortening production.

[Drawing 6] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and

shortening production.

[Drawing 7] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is the flow which shows the outline of operation of a game machine.

[Drawing 8] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is the flow which shows the outline of operation of a game machine.

[Drawing 9] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is the flow which shows the outline of operation of a game machine.

[Drawing 10] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is the flow which shows the outline of lottery processing among operation of a game machine.

[Drawing 11] It is the gestalt of operation of the first of this invention, and is the flow which shows the outline of rotation halt processing of a rotation reel among operation of a game machine.

[Drawing 12] It is the gestalt of operation of the second of this invention, and is the flow which shows the outline of operation of a game machine.

[Drawing 13] It is the gestalt of operation of the second of this invention, and is the flow which shows the outline of operation of a game machine.

[Drawing 14] It is the gestalt of operation of the second of this invention, and is the flow which shows the outline of operation of a game machine.

[Drawing 15] It is the gestalt of operation of the second of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and shortening production.

[Drawing 16] It is the gestalt of operation of the third of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and shortening production.

[Drawing 17] It is the gestalt of operation of the fourth of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and shortening production.

[Drawing 18] It is the gestalt of operation of the fifth of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and shortening production.

[Drawing 19] It is the gestalt of operation of the sixth of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and extended production.

[Drawing 20] It is the gestalt of operation of the sixth of this invention, and is outline explanatory drawing usually showing comparison of the content of production and extended production.

[Drawing 21] It is the gestalt of operation of the seventh of this invention, and is the block diagram showing the input, control, and the output of a game machine.

[Description of Notations]

10 Game Machine 11 Case

12 Display Window 13 Pattern Display Window

14 Production Time Alteration Switch 15 Injection Switch
16 Bed Switch 17 Settlement-of-Accounts Switch
18 Medal Input Port 19 Function Switch
20 Control Unit 21 Game Control Unit
22 Production Control Unit 23 Main Substrate
24 Sub Substrate 30 Start Switch
40 Rotation Reel 42 Reel Tape
43 Left-hand Side Rotation Reel 44 Central Rotation Reel
45 Right-hand Side Rotation Reel 50 Stop Switch
60 Reel Unit 61 Pattern
65 Hopper Unit 66 Production Information Equipment
67 Loudspeaker 68 Display
69 Information Lamp 70 They are Usually Game Control Means.
80 They are Game Control Means Specially. 90 BB Game Control Means
91 Specific Introduction Game Control Means 100 RB Game Control Means
101 Specific Game Control Means 110 Success-in-an-Election Lottery Means
111 Random-Number-Generation Means 112 Random Number Extraction Means
113 Success-in-an-Election Judging Table 114 Judgment Means
120 Production Element Storage Means 130 Production Sequence Storage Means
135 Production Storage Means 140 Production Change Determination Means
150 Production Control Means 160 Clock Frequency Alteration Switch
170 Clock Frequency Change Means 180 Clock Signal Generating Means
181 Low Frequency Generating Means 182 It is Usually Frequency Generating
Means.
183 High-Frequency Generating Means

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any
damages caused by the use of this translation.

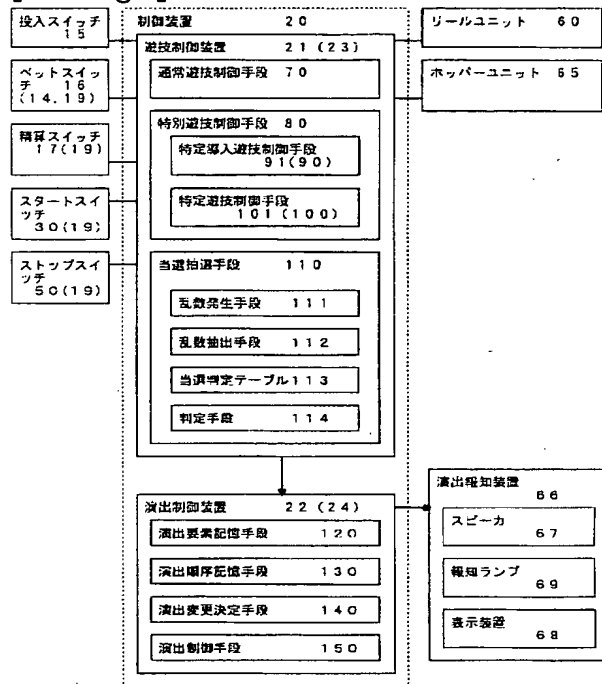
1.This document has been translated by computer. So the translation may not
reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

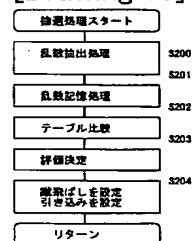
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

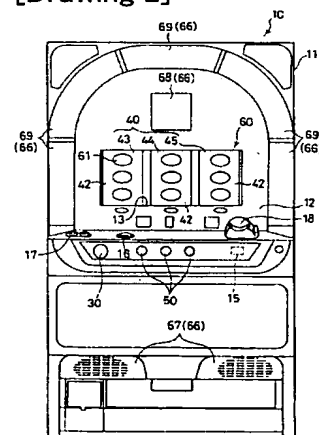
[Drawing 1]



[Drawing 10]



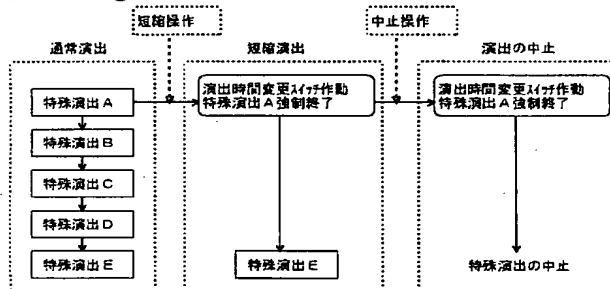
[Drawing 2]



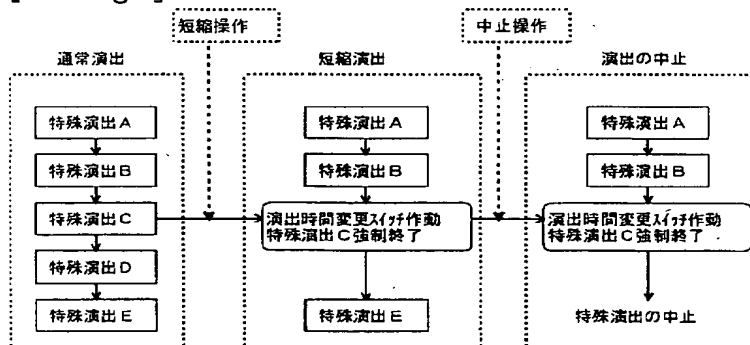
[Drawing 3]

発演出	演出内容	演出内容の詳細
A	音 a、音 b、 発光 a、発光 b	音 a → 発光 a → 発光 b → 音 b
B	音 c、音 d、 発光 c、発光 d	音 c → 発光 c → 発光 d → 音 d
C	音 e、音 f、 発光 e、発光 f	音 e → 発光 e → 発光 f → 音 f
D	音 g、音 h、 発光 g、発光 h	音 g → 発光 g → 発光 h → 音 h
E	音 i、音 j、 発光 i、発光 j	音 i → 発光 i → 発光 j → 音 j
F	音 k、音 l、 発光 k、発光 l	音 k → 発光 k → 発光 l → 音 l
Z	音 m、音 n、 発光 m、発光 n	音 m → 発光 m → 発光 n → 音 n

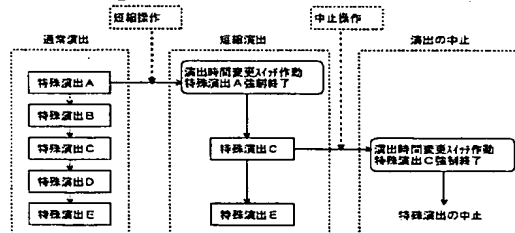
[Drawing 4]



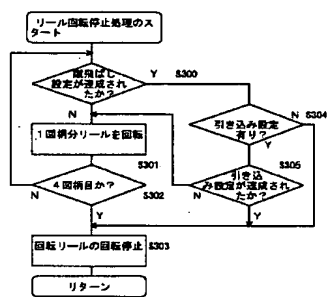
[Drawing 5]



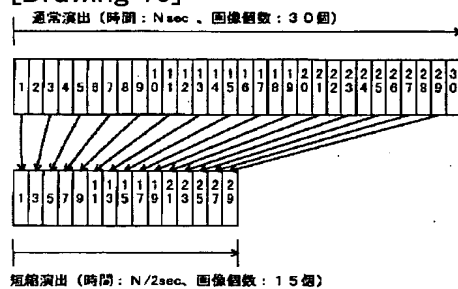
[Drawing 6]



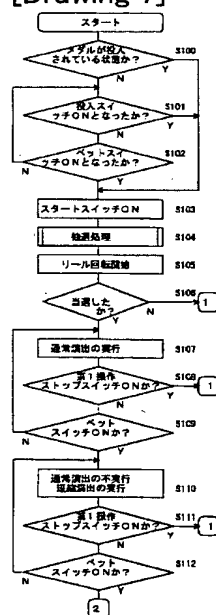
[Drawing 11]



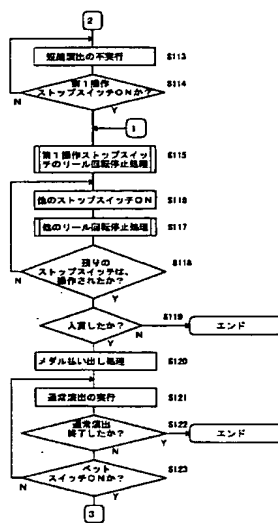
[Drawing 16]



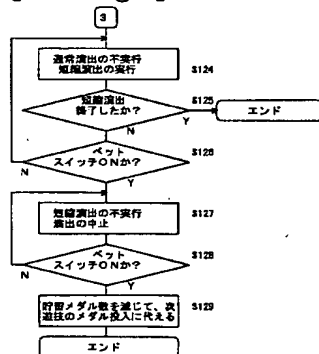
[Drawing 7]



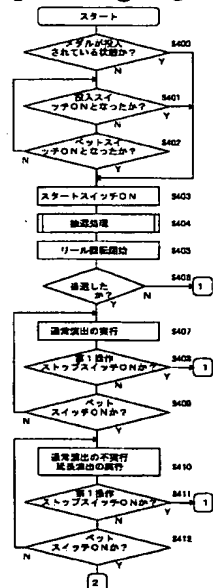
[Drawing 8]



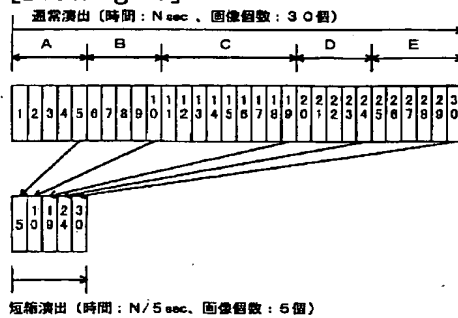
[Drawing 9]



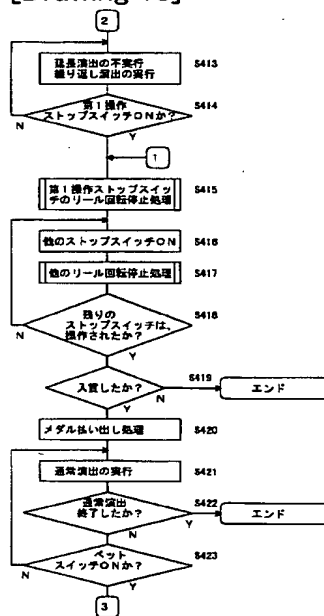
[Drawing 12]



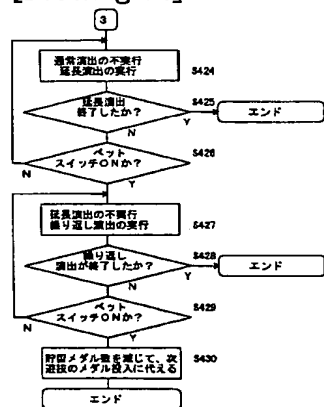
[Drawing 17]



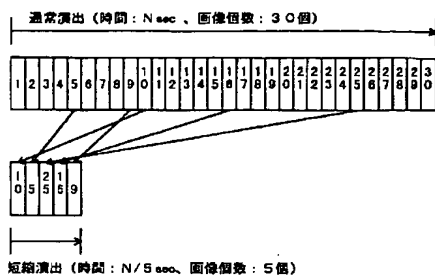
[Drawing 13]



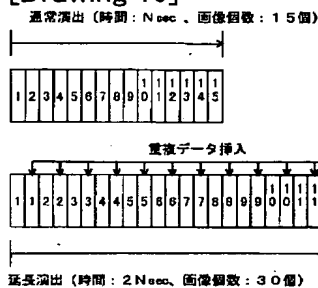
[Drawing 14]



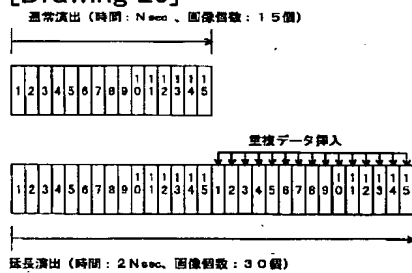
[Drawing 18]



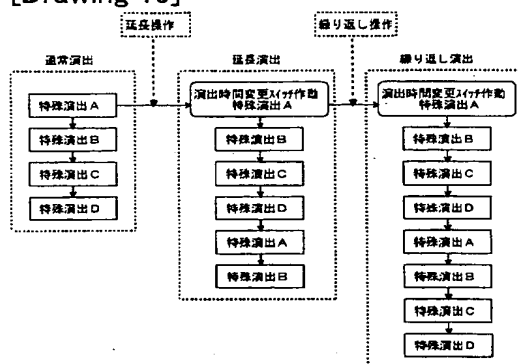
[Drawing 19]



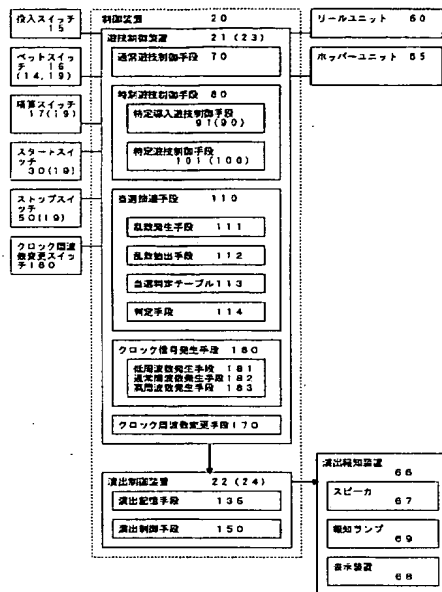
[Drawing 20]



[Drawing 15]



[Drawing 21]



[Translation done.]